FEHLERBEHEBUNG

HABEN SIE PROBLEME MIT IHRER SOFTWARE?

Im Folgenden finden Sie eine Reihe von Tipps, die Ihnen dabei helfen können, die meisten Probleme im Zusammenhang mit aktuellen DirectX-Spielen zu lösen.

Überprüfen der Systemkonfiguration

Bitte nehmen Sie sich die Zeit und überprüfen Sie, **ob Ihr System den Anforderungen entspricht**, die auf der Packung aufgelistet sind.
Mithilfe des DirectX-Diagnoseprogramms können Sie sich einen Überblick über Ihr System verschaffen, wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Ihr PC den Anforderungen entspricht. Gehen Sie bitte folgendermaßen vor, um das DirectX-Diagnoseprogramm aufzurufen: Klicken Sie auf die Schaltfläche „**Start**" und wählen Sie die Option „**Ausführen**". Geben Sie in das Textfeld „**dxdiag**" ein. Nun wird die Benutzeroberfläche des DirectX-Diagnoseprogramms angezeigt. Hier haben Sie Zugriff auf alle relevanten Systemdetails, inklusive Informationen über Grafik- und Soundkarte. Sie können unter anderem überprüfen, ob Grafik und Sound richtig funktionieren, indem Sie auf die entsprechenden Schaltflächen klicken, um **DirectDraw**, **Direct3D** und **DirectSound** zu testen.

Hinweis: Falls Sie nicht über fortgeschrittene Computerkenntnisse verfügen, würden wir Ihnen davon abraten, irgendeine der Optionen im DirectX-Diagnoseprogramm zu ändern.

Vor dem Starten des Spiels

Es kann vorkommen, dass andere Programme die Systemressourcen in Beschlag nehmen, die das Spiel benötigt, um einwandfrei zu laufen. Nicht bei allen dieser Programme ist es offensichtlich, dass sie aktiv sind, und viele werden automatisch beim Hochfahren des Systems gestartet. Solche Programme, die ständig auf ihrem System aktiv sind, nennt man auch „**Hintergrundanwendungen**". In manchen Fällen können sie die Ursache dafür sein, dass Ihr Programm hängt oder abstürzt. Deshalb empfehlen wir Ihnen, solche Hintergrundanwendungen zu beenden, bevor Sie das Spiel starten.

- Wenn auf Ihrem System **Antivirus**- oder **Crash Guard**-Programme laufen, sollten Sie diese schließen oder deaktivieren, ehe Sie das Spiel starten. Suchen Sie dazu das Symbol des Programms in der Windows-Taskleiste. Rechtsklicken Sie das Symbol und wählen Sie die entsprechende Option („Deaktivieren" „Schließen", oder ähnliches).

- Sobald Sie die Antivirus- und Crash Guard-Programme deaktiviert haben, sollten Sie auch allgemeine Hintergrundanwendungen beenden, da diese manchmal zu Problemen führen, wenn Sie ein PC-Spiel installieren oder ausführen. Mehr dazu können Sie im Abschnitt „Wie man alle unnötigen Hintergrundanwendungen beenden kann" nachlesen.

Das System aufräumen

Bevor Sie Software installieren, muss sichergestellt sein, dass Ihre Festplatte optimal funktioniert. Sie sollten es sich daher zur Gewohnheit machen, in regelmäßigen Abständen Ihren PC „**aufzuräumen**".
Die Werkzeuge, die Sie dazu benötigen, werden mit Windows mitgeliefert: Verwenden Sie ScanDisk, Defragmentierung und Datenträgerbereinigung, damit alles einwandfrei läuft. Dann sind die Chancen groß, dass aktuelle Spiele auf Ihrem PC weitgehend problemlos laufen. Ein „sauberes" System hat auch den Vorteil, dass es viel effizienter arbeitet, und somit auch andere Anwendungen, die Sie sonst noch benutzen, schneller und stabiler laufen.
Konsultieren Sie die Windows-Hilfedateien, um sich über die Werkzeuge **ScanDisk** bzw. **Fehlerprüfung**, **Defragmentierung** und **Datenträgerbereinigung** zu informieren.

Die Benutzung der Windows-Hilfe
1. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Start" und wählen Sie die Option „Hilfe" (bzw. „Hilfe und Support"), um die Windows-Hilfe aufzurufen.
2. Klicken Sie jetzt in das Suchen-Feld und geben Sie das entsprechende Schlüsselwort ein, z. B. „ScanDisk" (Win 98/ME), „Fehlerprüfung" (Win 2000/XP), „Defragmentierung" und „Datenträgerbereinigung". Sie erhalten dann eine Anleitung, die Ihnen erklärt, wie Sie diese Werkzeuge benutzen können.

Das Spiel stürzt ab oder hängt?

Bei Spielen, welche die aktuellste Version von DirectX verwenden, sollten Sie sich vergewissern, dass Sie über die neuesten **Treiber** für Ihre Grafikkarte verfügen. So kann man oft verhindern, dass ein Spiel abstürzt oder hängt.

• **Zunächst sollten Sie versuchen**, die aktuellsten Treiber von der Webseite des Herstellers der Grafikkarte herunterzuladen. Im Folgenden finden Sie eine Liste der bekanntesten **Grafikkartenhersteller**:

Asus:	http://www.asus.com
ATI:	http://www.ati.com
Creative Labs:	http://www.europe.creative.com
Guillemot:	http://www.guillemot.com
Hercules:	http://www.hercules.com

Creative Labs:	http://www.europe.creative.com
C-Media:	http://www.cmedia.com.tw
Diamond:	http://www.diamondmm.com
ESS:	http://www.esstech.com
Videologic:	http://www.videologic.com
Yamaha:	http://www.yamaha.com

• **Falls Ihr Problem dadurch nicht gelöst wird**, dann versuchen Sie bitte, die aktuellsten Treiber des Herstellers Ihres **Grafikkarten-Chipsatzes** herunterzuladen:

NVidia:	http://www.nvidia.com
ATI:	http://www.ati.com
Power VR:	http://www.powervr.com
Matrox:	http://www.matrox.com
S3:	http://www.s3graphics.com
Intel:	http://www.intel.com
SIS:	http://www.sis.com

• Haben Sie Probleme mit abgehacktem oder stotterndem Sound, oder kommt es bei der Soundausgabe zu Unterbrechungen? Dann sollten Sie versuchen, die aktuellsten **Treiber für Ihre Soundkarte** herunterzuladen:

Wie man alle unnötigen Hintergrundanwendungen beenden kann

Wichtiger Hinweis: Nach dem Beenden des Spiels sollten Sie die Hintergrundanwendungen wieder reaktivieren, indem Sie Ihren PC neu starten. Dadurch werden alle Hintergrundanwendungen, die Sie beendet haben, **automatisch reaktiviert**.

Windows 98/ME

1. Halten Sie die Tasten STRG und ALT auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann ENTF. Nun wird das Fenster „Anwendung schließen" angezeigt, in dem alle Hintergrundanwendungen aufgelistet werden, die gerade auf Ihrem System laufen.

2. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, klicken Sie auf den Eintrag in der Taskliste und dann auf die Schaltfläche „Task beenden".

Hinweis: Beenden Sie auf keinen Fall die Hintergrundanwendungen Explorer und Systray, da diese für die Ausführung von Windows benötigt werden. Alle anderen Hintergrundanwendungen können Sie gefahrlos beenden.

3. Das Fenster wird jetzt geschlossen und der Task ist beendet. Wiederholen Sie obige Schritte**,** um alle anderen Hintergrundanwendungen (bis auf „Explorer" und „Systray") zu beenden.

Windows 2000/XP Professional

1. Halten Sie die Tasten STRG und ALT auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann ENTF. Nun wird das Windows-Sicherheitsfenster angezeigt.

2. Klicken Sie auf „Task-Manager", um den Windows-Task-Manager zu öffnen. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, wechseln Sie zur Registerkarte „Anwendungen", klicken Sie auf den entsprechenden Eintrag in der Taskliste und dann auf die Schaltfläche „Task beenden".

Hinweis: Abhängig von Ihren Systemeinstellungen kann es vorkommen, dass bei einem Druck auf STRG, ALT und ENTF nicht das Windows-Sicherheitsfenster angezeigt wird, sondern sofort der Windows-Task-Manager erscheint.

Windows XP Home

1. Halten Sie die Tasten STRG und ALT auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann ENTF. Nun wird der Windows-Task-Manager angezeigt.

2. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, wechseln Sie zur Registerkarte „Anwendungen", klicken Sie auf den entsprechenden Eintrag in der Taskliste und dann auf die Schaltfläche „Task beenden".

Bevor Sie die Hotline anrufen

Wenn Sie anrufen möchten, sollten Sie sich an Ihren PC setzen und die folgenden Informationen bereithalten (siehe Abschnitt „Überprüfen der Systemkonfiguration"). Bereiten Sie bitte auch Notizmaterial vor.

• PC-Marke und -Modell
• Prozessortyp
• Betriebssystem inklusive Versionsnummer (z. B. Windows® 98;Windows® Me)
• RAM (Arbeitsspeicher)
• Informationen über Grafik- und Soundkarte und Treiber



EXPERTEN SEHEN KEIN ENDE DER ÖLKRISE

Nachdem die Rohölpreise gestern ein neues Rekordhoch von 75,30 Dollar pro Barrel erreichten, hat heute die American Energy Production Group die dringliche Warnung ausgesprochen, dass nach wie vor kein Ende der Ölkrise in Sicht sei, und zum wiederholten Male an das Weiße Haus appelliert, endlich die nötigen Maßnahmen zu ergreifen.

Der Bericht geht auf den inzwischen weit bekannten Grund der Krise ein – einer rasant wachsenden globalen Nachfrage stehen ebenso rapid verknappende Ölressourcen gegenüber — und nennt einige bemerkenswerte Zahlen. Der weltweite Ölverbrauch ist im vergangenen Jahr im Vergleich zum Vorjahr um sechs Prozent gestiegen, die Automobilbranche verzeichnet weltweit ein Plus von vier Prozent, wohingegen im vierten Jahr in Folge weniger Geld für alternative Energiequellen ausgegeben wurde, 352 Milliarden Dollar weltweit – im Vorjahr waren es noch 370 Milliarden Dollar gewesen.

Hauptsächlich seien die versiegenden Ölquellen im Nahen Osten Schuld an der Misere, so der Bericht, doch auch die Amerikaner hätten einen Teil der Verantwortung zu tragen — ob ihrer verhängnisvollen Liebe zu spritintensiven Geländewagen. Zudem hätten auch die Entwicklungsländer Geschmack an dem schwarzen Saft gefunden, allen voran China, das im Zuge seiner expandierenden Wirtschaft ganz auf die Energiequelle Öl setzt.

Alle, so scheint es, benötigen Erdöl.

Und während die Nachfrage steigt, brechen die Vorräte weg. Die Energieunternehmen haben ihre Produktion dramatisch heruntergefahren, aus verschiedenen Gründen: Einige Firmen nennen schwindende Ressourcen, andere führen die steigenden Kosten für die Gewinnung noch verbleibender Ölreserven an. Der Tenor jedoch, dass uns in Kürze das Öl ausgehe, ist stets derselbe.

Wohin wird das Ganze führen? Ganz sicher in keine wünschenswerte Richtung, wenn wir zurück in die Geschichte blicken. Das arabische Öl-Embargo von 1970 war verheerend. Libyen hatte von einem Tag auf den anderen den Ölpreis von 4,90 Dollar das Barrel auf 8,25 Dollar geschraubt. Mehrere Länder des Nahen Ostens stimmten dafür, die Öllieferungen in die Vereinigten Staaten komplett zu stoppen, und drehten einfach den Hahn zu. Die OPEC-Länder machten gemeinsame Sache – und der Rest der Welt hatte darunter zu leiden. Drastische Preiserhöhungen und chaotische Zustände an den Zapfsäulen waren da nur die Spitze des Eisbergs. Das Embargo führte zu einer Art Doppelschlag ungebremster Inflation und globaler Rezession. Die amerikanische Wirtschaft brauchte Jahre, um sich von diesem Tief zu erholen.

Die Krise von 1970 war künstlich herbeigeführt. Die OPEC stellte die Ölproduktion aus politischen Gründen ein. Sie hatte die Ware – sie wollte sie nur nicht verkaufen. Als der politische Sturm vorbei war, begann das Öl wieder zu fließen.

Die heutige Krise wird sich aber durch Beschwichtigungspolitik nicht lösen lassen. Diesmal geht es nicht um einen tobsüchtigen Scheich, der auf seiner Ölquelle sitzt und die Ware nicht herausrückt. Das Problem ist tiefgehender. Man kann nicht verkaufen, was man nicht hat.

Siehe Experten, Seite 3.

INHALTSVERZEICHNIS

Experten

Fortsetzung von Seite 1

Das wenige Rohöl, das noch auf dem Markt ist, wird zu horrenden Preisen gehandelt. Die Energieunternehmen lehnen jedoch jede Verantwortung für die Preiserhöhungen ab. Aus ihrer Sicht hat die Weltwirtschaft jegliche Bemühungen um Preiskontrollen erstickt. Demnach werden die Preise vom Kunden selbst gemacht, d.h. von seiner zügellosen Nachfrage.

Natürlich stellt sich die Frage, was aus dem freien Wettbewerb geworden ist. Dessen Vorzüge für den Konsumenten gehören zum Einmaleins der Volkswirtschaftslehre. Doch verhält es sich mit der Ölindustrie heute völlig anders als noch in den 70er Jahren. Die neue Strategie von Fusion und Erwerb hat den Markt vollkommen verändert. Ehemals große Unternehmen sind zu Riesen geworden. Zwar haben sich Ölunternehmen traditionell immer von Zusammenschlüssen ferngehalten und sich nur auf ihr eigenes Stück vom Kuchen konzentriert, doch als der Kuchen schrumpfte, begannen sie, sich auf diese neue Strategie einzulassen, um sich in turbulenten Zeiten über Wasser zu halten.

Die Lage ist trübe. Doch ein Unternehmen, TransGlobal Energy, stellt sich selbst als ein kleines Licht am Ende des Tunnels dar. Geschäftsführer Harold Kingman hat vergangenen Monat in Davos angekündigt, seine Firma werde in Kürze Bohrungen in Ägypten beginnen. Seine Ingenieure haben eine neue Technologie entwickelt, die, sollte sie sich tatsächlich als praktikabel erweisen, den Zugang zu Ölreserven ermöglichen wird, deren Gewinnung bisher als zu kostenintensiv erachtet worden ist.

TransGlobal hat seinen Rohölpreis auf 10% unter dem festgelegten Wert von 75 Dollar pro Barrel gesetzt und damit Entsetzen bei konkurrierenden Ölkonglomeraten ausgelöst. Die Händler von TransGlobal sprechen offen darüber, dass es jetzt an der Zeit sei, sich Marktanteile zu sichern, da eine Überschwemmung des Ölmarktes bevorstehe.

Genau darin besteht die Gefahr: Wenn es TransGlobal gelingt, andere Energieunternehmen aus dem Markt zu drängen, wird es bald keinen Wettbewerb mehr geben – und damit werden auch die marktinhärenten Mechanismen verschwinden, durch die die Preise wettbewerbsfähig bleiben.

Aber dieses Problem ist theoretischer Natur. Die heutige Krise hingegen ist Realität.

ERSTE SCHRITTE

DIE README-DATEI

Auf der DVD-ROM *Act of War: Direct Action*™ befindet sich eine ReadMe-Datei mit der Lizenzvereinbarung und aktuellen Informationen über das Spiel. Bitte nehmen Sie sich die Zeit, diese Datei zu lesen, da sie auf Änderungen hinweist, die erst nach Drucklegung dieses Handbuchs vorgenommen wurden.

Um die ReadMe-Datei zu lesen, doppelklicken Sie auf das ReadMe.txt-Icon im *Act of War: Direct Action*-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte (gewöhnlich C:\Programme\Atari\Act of War). Oder Sie klicken auf Start in der Windows®-Taskleiste, gehen zu Programme>Atari>Act of War und klicken dann auf ReadMe.

HANDBUCH

Die CD-ROM zu diesem Spiel enthält eine elektronische Fassung des Handbuchs im .pdf-Format, den Adobe Acrobat Reader 6 (damit Sie sich das Handbuch im .pdf-Format ansehen können) und eine Installationsanleitung, in der erklärt wird, wie Sie diese nutzen können. Die Installationsanleitung können Sie sich ansehen, indem Sie Start in der Windows®-Taskleiste klicken und dann auf Programme > Atari > *Act of War: Direct Action* > Installationsanleitung klicken.

SETUP UND INSTALLATION

1. Starten Sie Windows® 2000/XP.

2. Legen Sie die CD zu *Act of War: Direct Action* in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein.

3. Wenn AutoPlay aktiviert ist, erscheint jetzt der Titelbildschirm. Wenn AutoPlay nicht aktiviert ist oder die Installation nicht automatisch beginnt, klicken Sie auf Start in der Windows® -Taskleiste und dann auf Ausführen. Geben Sie D:\Setup ein und klicken Sie auf OK. Anmerkung: Wenn Ihr DVD-ROM-Laufwerk mit einem anderen Buchstaben als D bezeichnet wird, geben Sie den entsprechenden Buchstaben ein.

4. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation von *Act of War: Direct Action* abzuschließen.

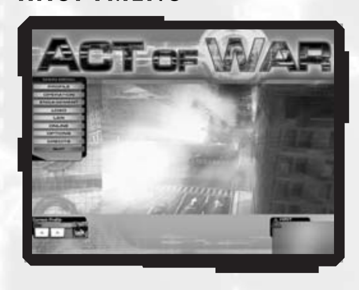
5. Wenn die Installation abgeschlossen ist, klicken Sie auf Start in der Windows®-Taskleiste und gehen Sie zu Programme/Atari/Act of War/*Act of War: Direct Action*, um das Spiel zu starten. Sie können auch auf das *Act of War: Direct Action*-Icon auf Ihrem Windows®-Desktop klicken, um das Spiel zu starten.

Anmerkung: Um *Act of War: Direct Action* spielen zu können, muss sich die Spiel-DVD in Ihrem DVD-ROM-Laufwerk befinden.

Installation von DirectX®

Das Spiel *Act of War: Direct Action* benötigt DirectX® 9.0c oder höher, um laufen zu können. Wenn Sie kein DirectX® 9.0c oder höher auf Ihrem Computer installiert haben, klicken Sie auf „Ja“, um der Lizenzvereinbarung von DirectX® 9.0c zuzustimmen. DirectX® 9.0c wird sodann automatisch auf Ihrem Computer installiert.

HAUPTMENÜ



Das Hauptmenü öffnet sich automatisch, wenn Sie das Spiel starten.

Profil: Sehen Sie sich die Spielerprofile an und verwalten Sie sie, erstellen Sie neue und löschen Sie ehemalige Profile, sehen Sie sich Statistiken und Rekorde an.

Operation: Spielen Sie die *Act of War: Direct Action*-Kampagne.

Gefecht: Kämpfen Sie ein Gefecht gegen Computergegner.

Laden: Laden Sie ein gespeichertes *Act of War: Direct Action*-Spiel.

LAN: Erstellen Sie ein LAN-Spiel oder treten Sie einem LAN-Spiel bei.

Online: Erstellen Sie ein Internet-Spiel per GameSpy oder treten Sie einem Internet-Spiel bei.

Optionen: Konfigurieren Sie die Einstellungen für *Act of War: Direct Action*.

Mitwirkende: Sehen Sie sich die Mitwirkenden an dem Spiel an.

Zurück zu Windows: Verlassen Sie *Act of War: Direct Action*.

Profil



Wählen Sie Profil im Hauptmenü, um die Spielerprofile zu verwalten. Bestehende Profile sind auf der rechten Bildschirmseite aufgelistet.

Auswählen: Aktivieren Sie das ausgewählte Profil.

Neu: Erstellen Sie ein neues Profil.

Löschen: Löschen Sie das ausgewählte Profil.

Abbrechen: Zurück zum Hauptmenü.

Bearbeiten: Bearbeiten Sie das ausgewählte Profil.

Auszeichnungen: Sehen Sie sich die Auszeichnungen für das ausgewählte Profil an.

Operation



Wählen Sie Operation im Hauptmenü, um die *Act of War: Direct Action*-Schlacht zu spielen.

Einzelspieler-Kampagne: Beginnen Sie eine neue einzelspieler-Kampagne.

Kapitelauswahl: Das ausgewählte Kapitel starten.
Hinweis: Wie bei Büchern oder DVDs können Sie auch in Act of War die Kapitel in beliebiger Reihenfolge genießen. Aber es könnte Ihnen den Spaß an der Handlung verderben, wenn Sie die Kapitel durcheinander spielen.

Kampagne fortsetzen: Lädt den letzten automatisch gespeicherten Spielstand.

Abbrechen: Zurück zum Hauptmenü.



Schwierigkeitsgrad

Jedesmal, wenn ein neues Kapitel gestartet wird, kann der Schwierigkeitsgrad eingestellt werden. Normal (für die meisten Spieler), Fortgeschritten (für erfahrene Spieler) und Experte (für erfahrene *Act of War: Direct Action*-Spieler). Der Schwierigkeitsgrad kann jederzeit im Pause-Menü geändert werden. Die Veränderung betrifft nur das aktuell benutzte Profil.

Kapitelauswahl:



Starten: Wählen Sie das zu spielende Kapitel, indem Sie auf sein Video-Symbol klicken. Klicken Sie dann "Start", um das Spiel zu starten (oder doppelklicken Sie auf das Video-Symbol). Um weitere Kapitel-Listen zu sehen, klicken Sie auf “1-8”, “9-16”, usw.

Abbrechen: Zurück zum Hauptmenü.

Gefecht

Gefecht ist der Einzelspielermodus, in dem Sie gegen Computergegner kämpfen. Wenn Sie hier klicken, erscheint der Spielstart-Bildschirm (siehe Seite 10), von dem aus Sie direkt in das Spiel kommen.

Laden



Wählen Sie Laden im Hauptmenü, um gespeicherte Spiele zu laden oder zu löschen.

LAN (Mehrspieler)



Wählen Sie LAN im Hauptmenü, um ein Spiel in einem lokalen Netzwerk zu starten oder einem LAN-Spiel beizutreten.

Erstellen: Ein neues LAN-Spiel erstellen – wenn Sie hier klicken, erscheint der Spielstart-Bildschirm (siehe Seite 10), auf dem Sie die Anzahl der Gegner, Teams, Karten und den Schwierigkeitsgrad für Computergegner bestimmen können.

Beitreten: Treten Sie einem bereits existierenden LAN-Spiel bei.

Liste aktualisieren: Aktualisieren Sie die Liste aller bestehenden LAN-Spiele.

Abbrechen: Zurück zum Hauptmenü.

TIPP



Erste Schritte in Gefechts- und Mehrspielerpartien:
Mit wachsender Erfahrung werden Sie selbst die besten Methoden herausfinden, Ihre Gegner in Gefechten und Mehrspielerpartien zu besiegen. Hier ein paar Tipps für den Anfang:

1. **Bauen Sie eine Raffinerie -** Um stetige Einkünfte zu haben, müssen Sie nahe einem (existierenden) Ölbohrturm eine Raffinerie bauen. Wenn Sie zwei zusätzliche Tanker bauen, können Sie die Fördergeschwindigkeit erhöhen.
2. **Bauen Sie eine Kaserne.** Stellen Sie einige Grundeinheiten um die Umgebung zu erkunden und Ihre Basis zu beschützen.
3. **Konzentrieren sie sich auf Angriff oder Verteidigung.** Treffen Sie eine frühe Entscheidung, ob Sie Ihren Gegner sofort mit leichten Truppen angreifen oder erst eine starke Verteidigung gegen frühe Angriffe aufbauen wollen.
4. **Geld oder Eroberung.** Entscheiden Sie sich, ob Sie zuerst weitere Ölquellen einnehmen oder sofort Ihren Gegner angreifen wollen.

Online (Mehrspieler)



Um ein Internet-Spiel mit GameSpy zu spielen, stellen Sie zunächst sicher, dass GameSpy auf Ihrem Computer installiert ist. Wählen Sie Online im Hauptmenü, um ein Internet-Spiel über GameSpy zu starten oder einem Spiel beizutreten. Wenn Sie diese Zone betreten wollen, müssen Sie sich einloggen oder einen neuen Zugang mit GameSpy erstellen.

Fort Irwin: Fort Irwin ist das Trainingslager der U.S. Army in den Bergen zwischen Kalifornien und Nevada. Hier können Sie gegen andere Online-Spieler antreten und spielen, ohne dass Ihr Ranglistenplatz dadurch beeinflusst wird.

Wenn Sie sich in Fort Irwin befinden, können Sie mit anderen Spielern chatten und Ihre Freundesliste verwalten. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, entweder ein neues Spiel zu starten oder einem schon erstellten Spiel beizutreten (s.o. unter „LAN“).



War Room: Versuchen Sie sich in einem Online-Ranglistenspiel – ob Sieg oder Niederlage, sie erhalten für alle Ergebnisse, die Sie in dieser Zone erzielen, eine Anzahl an Erfahrungspunkten, die Einfluss auf Ihren Ranglistenplatz haben. Je besser Ihre Gegner, desto mehr Erfahrungspunkte können Sie verdienen! Wenn Sie sich im War Room befinden, können Sie mit anderen Spielern chatten und Ihre Freundesliste verwalten. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, zufällig zusammengestellten Spielen beizutreten, die in Spielmodus und Spielerzahl Ihren Vorlieben entsprechen (1 versus 1, 2 versus 2, 4 Spieler FFA).

Abbrechen: Zurück zum Hauptmenü.

Optionen



Wählen Sie Optionen im Hauptmenü, um die Sound- und Grafikeinstellungen zu verändern.

Grafikeinstellungen

Auflösung: Stellen Sie die Grafikauflösung für *Act of War: Direct Action* ein. Eine höhere Auflösung könnte langsameren Rechnern Probleme bereiten.

Helligkeit: Sie können die Helligkeit von Niedrig bis Sehr Hoch einstellen. Sollten während des Spiels Probleme auftauchen, reduzieren Sie die Helligkeit.

Texturen: Sie können die Texturen von Niedrig bis Hoch einstellen. Sollten während des Spiels Probleme auftauchen, reduzieren Sie die Texturauflösung.

Soundeinstellungen

Master: Stellen Sie die Gesamtlautstärke ein.

Musik: Stellen Sie die Lautstärke der Musik ein.

SFX: Stellen Sie die Lautstärke der Soundeffekte ein.

Soundtreiber: Wählen Sie Stereo für normale Systeme oder 3D für Surround-Systeme.

Spieleinstellungen

Schwierigkeitsgrad: Wählen Sie aus drei Einstellungen, Normal, Fortgeschritten oder Experte.

Mausklick-Modus: Stellen Sie ein, ob Mausbefehle beim Klicken oder beim Loslassen der Maustaste gegeben werden.

Netzwerkeinstellungen

Wenn Sie hinter einem Router sitzen, müssen Sie die Option "Netzwerkport aktivieren" wählen. Dann müssen Sie "Port Forwarding" für UDP-Pakete von Ihrem Router zum Spiel-PC konfigurieren. Wenn der Standard-Port 12222 für Sie nicht praktikabel ist, oder Sie mehrere PCs hinter dem selben Router haben, können Sie unter der Option "Netzwerkport aktivieren" den Port verändern. Für weitere Informationen zu Port Forwarding konsultieren Sie das Handbuch Ihres Routers oder http://portforward.com/

SPIELSTART-BILDSCHIRM



Starten: Starten Sie das Spiel. (Dieses Feld sieht nur der Spieler, der das Spiel erstellt hat. Spieler, die einem Spiel beitreten möchten, sehen das Feld „Bereit".)

Abbrechen: Zurück zum vorigen Menü.

Gegner: Auf offene Plätze können Sie entweder Computergegner setzen oder den Platz für andere Spieler freigeben. Bei Computergegnern können Sie zusätzlich deren Schwierigkeitsgrad bestimmen.

Farbe: Wählen Sie für jeden Spieler eine Farbe aus.

Truppe: Wählen Sie die Truppe aus, für die Sie kämpfen wollen – Task Force Talon, U.S. Army oder das Konsortium.

Team: Wählen Sie ein Team für jeden Spieler – Spieler, die in diesem Kasten dieselbe Nummer haben, greifen sich nicht automatisch gegenseitig an.

Schauplatz wählen: Wenn Sie das Spiel erstellt haben, haben Sie die Möglichkeit, die Karte auszuwählen, auf der gespielt werden soll.

Schluss damit!

Die amerikanische Benzinhölle

Allison McCabe aus Dallas traut ihren Augen nicht. „Ist das Ding kaputt, oder was?", fragt sie sich ungläubig und klopft auf die Anzeige der Zapfsäule. „Das gibt's doch nicht."

O doch, das gibt es: Die Anzeige steht bei 147 Dollar. Für eine einzige Tankfüllung.

Allison schüttelt mit dem Kopf und fängt an zu lachen. „Bei den Preisen kommt mich mein Auto teurer zu stehen als die Hypothek aufs Haus!"

Im ganzen Land stehen verdutzte Amerikaner vor den Zapfsäulen – und finden das gar nicht komisch. Die Benzinpreise schießen nach wie vor blitzartig in die Höhe. An den Tankstellen stehen die Leute oft stundenlang an, um ihren Wagen volltanken zu können – falls es überhaupt etwas zu tanken gibt, denn 65% aller Tankstellen berichten, in der vergangenen Woche mindestens einmal auf dem Trockenen gelegen zu haben.

Kein Zweifel: Amerika steckt in der schwersten Energiekrise seit den 70er Jahren. Wobei die Angelegenheit damals noch einigermaßen glimpflich



verlaufen ist. Zwar stiegen die Preise unter der Carter-Regierung dramatisch, doch konnte die internationale Staatengemeinschaft die Krise in einer gemeinsamen Anstrengung beheben und die Preise sanken wieder auf Normalniveau.

Siehe Stop, Seite 11

Stop

Fortsetzung von Seite 10

Nach wenigen Jahren war die Krise vergessen und die Amerikaner kehrten zurück zu ihrem ausschweifenden Lebenswandel.

Heute jedoch scheint eine solche Lösung unwahrscheinlich, wenn nicht gar unmöglich. Die Preise steigen weiter, ein Ende ist nicht in Sicht.

Die Krise hat einen Dominoeffekt auf alle Sektoren der Wirtschaft. Speditionsunternehmen können sich keine „volle Fahrt voraus" mehr leisten. Dadurch gelangen weniger Waren in den Einzelhandel, vor allem in die großen Läden wie Costco oder Sam's Club. Verderbliche Güter wie Obst und Gemüse sind besonders betroffen. Und den Geschäftsinhabern bleibt keine andere Wahl, als die steigenden Kosten an ihre Kunden weiterzugeben. So erklären sich dann auch Preise wie durchschnittliche 16 Dollar für das Kilo Paprika.

Um sich den neuen Gegebenheiten anzupassen, ändern die Amerikaner drastisch ihren Lebensstil und ihr Konsumverhalten. Sommerausflüge mit dem Auto gehören der Vergangenheit an. Die Ausgaben für den eigenen Haushalt sind dramatisch zurückgegangen. Lusteinkäufe oder den Kinobesuch am Wochenende verkneift man sich. Abendliche Dinner außer Haus sind inzwischen für Paare wie Scott und Kristin Laing aus San Diego ganz undenkbar. Sie müssen daheim bei ihren beiden kleinen Söhnen Jake und Elroy bleiben. „Wir können uns keinen Babysitter mehr leisten, und schon gar nicht den Tisch im Restaurant!", klagt Scott.

Was als Anekdote gelten könnte, ist von der Regierung statistisch belegt. Die US-Notenbank berichtet, dass die Ausgaben aus frei verfügbarem Einkommen in den letzten zwölf Monaten um 42% gesunken sind.

Analysten befürchten, dass dieser dramatische Einbruch des Konsumverhaltens der amerikanischen Wirtschaft, die sich ohnehin schon in einer prekären Lage befindet, den Todesstoß versetzen könnte.

Andere Beobachter sind da optimistischer. Vor allem Umweltschützer sehen einen breiten Silberstreif am düsteren Horizont. Wenn weniger Autos fahren, werden weniger Schadstoffe in die Luft ausgestoßen. Zudem steigen die Verbraucher inzwischen zunehmend auf Elektro-Autos um. Lailee Mendelson, Pressesprecherin von Honda, betont, ihr Unternehmen habe in letzter Zeit ein enormes Interesse der Kunden an Hybridfahrzeugen erlebt.

Noch bedeutender sei es, so die Einschätzung einiger Experten, dass die Amerikaner mit einigen ihrer langjährigen – und schadhaften – Gewohnheiten brechen. Seit Neuestem sind Fahrgemeinschaften wieder in Mode, ebenso wie öffentliche Verkehrsmittel: Die Washingtoner U-Bahn verzeichnete in den vergangenen sechs Monaten eine um 73% höhere Auslastung. Zu Hauptverkehrszeiten gibt es in den Bussen keinen freien Platz mehr. Und der Fahrradverkauf boomt wie nie zuvor.

Einige sehen ihren neuen Lebenswandel durchaus unter positiven Gesichtspunkten. So Brad Miller aus Atlanta, Georgia, der jetzt jeden Tag 15 Meilen mit dem Fahrrad zur Arbeit fährt und seit Juni zehn Pfund abgenommen hat. „Ist doch super.", freut er sich. „So viel habe ich im Turnverein nicht abgenommen!"

Mr. Miller geht übrigens nicht mehr zu seinem Turnverein. Dazu fehlt ihm das Geld.

GRUNDTRAINING

Im Operation-Modus können Sie die Kapitel in beliebiger Reihenfolge spielen. Wir empfehlen Ihnen jedoch, die Missionen beim ersten Mal in der vorgesehenen Reihenfolge zu spielen, um sich leichter in die Spielprinzipien einzufinden, z.B. die Auswahl von Einheiten, Truppenbewegungen, Gefechte, Gebäudestrukturen etc.

SCHLACHTBILDSCHIRM



Aktionsfenster

Dieses Fenster enthält alle Aktionen, die jede Struktur oder Einheit durchführen kann, wie Angreifen, Anhalten, Hinterhalt legen oder Bewachen (siehe „Einheit Aktionen“ Seite 25). Es zeigt ebenfalls Strukturoptionen an wie Bauen und Upgrades.

Balkenanzeige

Diese Balken zeigen Ihr verfügbares Geld an (siehe „Geld“ Seite 21) sowie Ihre Stromversorgung (siehe „Strom“ Seite 19).

Datenfenster

Dieses Fenster beinhaltet Informationen über die ausgewählte Einheit oder Struktur, z.B. Gesundheit, Status, Produktionskette und geladene Einheiten.

Flugzeuge & taktische Waffen-Feld

Benutzen Sie dieses Schaltfeld, um Luftunterstützung anzufordern oder taktische Waffen zu benutzen (siehe „Luftunterstützung“ Seite 23). Dieses Schaltfeld können Sie erst verwenden, wenn diese Mittel verfügbar sind.

Flugstreckenverfolgung

Klicken Sie hier, um einem Flugzeug auf dem Weg zu seinem Ziel zu folgen. Wenn Sie mehrmals klicken, können Sie zwischen Ihren Flugzeugen hin- und herschalten.

Minikarte

Die Minikarte zeigt das Gelände, Strukturen, Einheiten, Kriegsnebel und Ziele an.

Inaktiven Konstruktor auswählen

Wählt eine Ihrer zur Zeit inaktiven Konstruktoreinheiten aus; mit einem weiteren Klick wählen Sie die nächste Einheit aus.

Signal setzen (nur im Mehrspieler-Modus)

Klicken Sie hier und anschließend auf die Minikarte, um ein Signal zu setzen, das nur Mitglieder Ihres Teams sehen können. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie Angriffe koordinieren oder Ziele kommunizieren wollen.

Chat

Hier klicken, um eine Chat-Verbindung zu öffnen, mit der Sie in einer Mehrspieler-Partie Nachrichten an andere Spieler senden können (kann auch durch Eingabetaste geöffnet werden). Wählen Sie "Sichere Leitung", um nur Spielern in Ihrem Team eine Nachricht zu senden, oder "Offene Leitung", wenn alle Spieler die Nachricht sehen sollen. Um die Nachricht abzuschicken und die Chat-Zeile zu schließen, klicken Sie auf "Senden" oder drücken Sie erneut die Eingabetaste.

HQ im Zentrum
Zentriert die Karte auf Ihr Hauptquartier.

Spielerliste anzeigen (Mehrspieler) oder Ziele anzeigen (Einzelspieler)
Im Mehrspielermodus können Sie hier eine Liste aller Spieler und ihres Status anzeigen. Im Einzelspielermodus sehen Sie hier stattdessen die Schaltfläche "Ziele", die eine Liste aller aktuellen Spielziele anzeigt.

Spielpause (nur im Einspieler-Modus)
Hält das Spiel an und gibt Ihnen die Möglichkeit, das aktuelle Spiel zu speichern, ein vorheriges Spiel zu laden, das Spiel zu verlassen oder die Grafikoptionen zu ändern. (Im Mehrspieler-Modus können Sie nur das Spiel aufgeben oder weiterführen.)

MAUS-STEUERUNG
Die meisten Befehle werden über die Maus ausgeführt. Im Regelfall können Sie mit einem linken Mausklick eine Einheit oder Struktur auswählen bzw. mit einem linken Mausklick auf das entsprechende Feld einen Befehl geben (z.B. Angriff). Mit einem rechten Mausklick können Sie der oder den aktuellen Einheiten Kommandos geben (z.B. Bewegen) oder einen Sammelpunkt für ein Gebäude bestimmen.

GRUNDBEFEHLE
Linker Mausklick – Einheit oder Gebäude auswählen/Schaltfläche betätigen
Mausrad bewegen – Zoom +/-
Mausrad drücken + Maus nach links/rechts bewegen – Kamera rotieren lassen
Maus zum Bildschirmrand bewegen – Karte scrollen

MIT AUSGEWÄHLTER EINHEIT/GEBÄUDE
Rechter Mausklick auf Karte – Einheiten bewegen/Sammelpunkt für Gebäude bestimmen
Rechter Mausklick auf eigene Einheit – Laden/Reparieren/Heilen
Rechter Mausklick auf eigenes oder neutrales Gebäude – Betreten/Reparieren
Rechter Mausklick auf feindliche Einheit – Kriegsgefangenen nehmen
Rechter Mausklick auf feindliches Gebäude – Gebäude angreifen

AUF MINIKARTE
Linker Mausklick – Karte neu zentrieren
Rechter Mausklick – Ausgewählte Einheit zum Zielort bewegen

Auf Seite 88-89 befindet sich eine vollständige Liste der Tastaturbefehle.

KAMERABEWEGUNG
Um über die Karte zu scrollen, bewegen Sie den Mauszeiger zum Bildschirmrand. Klicken und halten Sie das Mausrad gedrückt und bewegen Sie die Maus nach links oder rechts, um die Kamera rotieren zu lassen. Zum Ein- und Auszoomen bewegen Sie das Mausrad.

Drücken Sie die '-Taste (Apostroph), um die Verfolgerkamera einzuschalten und Ihren ausgewählten Einheiten zu folgen. Drücken Sie die Leertaste, um das Bild wieder an die Stelle auf dem Schlachtfeld zu bringen, wo Sie zuletzt waren. Drücken Sie auf die Rücktaste, um die Ansicht wieder auf Ihr Hauptquartier zu zentrieren.

IHRE ARMEE

Einheiten einberufen

In der Einspieler-Kampagne verfügen Sie in allen Kapiteln von Anfang an über eine bestimmte Anzahl an Einheiten. Im Verlauf der Kampagne werden weitere Einheiten und Optionen eingeführt.
Im Mehrspieler-Modus oder in einem Gefecht gegen Computergegner hingegen müssen Sie selbst eine kampffähige Truppe rekrutieren. Zuerst errichten Sie eine Basis mit Gebäuden, in denen Sie Einheiten aufstellen können und sammeln die benötigten Ressourcen, um die Einheiten zu bezahlen. Weitere Informationen unter „Ihre Basis“ auf Seite 18.

Einheiten Befehle geben

Bewegen

Mit einem linken Mausklick wählen Sie die Einheit aus. Um mehrere Einheiten auszuwählen, können Sie ein Rechteck um die entsprechenden Einheiten auf dem Schlachtfeld ziehen. Einheiten können zu einer ausgewählten Gruppe hinzugefügt oder entfernt werden, indem Sie die Umstelltaste gedrückt halten, während Sie mit der linken Maustaste auf die Einheit klicken.

TIPP



Bewegen oder angreifen?

Bewegen ist die Standard-Forbewegungsart, Einheiten versuchen, den Zielort unter allen Umständen zu erreichen und ignorieren Feinde auf dem Weg.
Angreifen ist eine agressivere/vorsichtigere Fortbewegungsart, bei der Einheiten auf dem Weg zum Ziel alle Feinde in Reichweite angreifen.
Der schnellste Weg, Einheiten mit einem **Bewegungs-Befehl** dazu zu bringen, feindliches Feuer zu erwidern, ist der Stop-Befehl. Die Einheiten halten an und eröffnen das Feuer auf passende Ziele in Reichweite. Panzerabwehr-Soldaten feuern auf Panzer, Infanteristen auf feindliche Infanterie, usw. Nachdem die Einheiten den Angriff gestartet haben, können Sie individuelle Ziele zuweisen, um einen Vorteil zu erlangen.
Alle Fahrzeuge haben die Fähigkeit, in Bewegung zu feuern? Der Unterschied zwischen den Befehlen Bewegen und Angreifen liegt darin, dass ein Fahrzeug mit Angriffs-Befehl anhält und kämpft, bis das Ziel zerstört ist, während ein Fahrzeug mit Bewegungsbefehl weiterhin auf seinen Zielort zufährt, auf dem Weg aber auf Feinde feuert.

Sie können alle Einheiten derselben Art, die sich auf dem Bildschirm befinden, auswählen, indem Sie auf eine Einheit doppelklicken oder indem Sie Strg gedrückt halten, während Sie mit der linken Maustaste auf eine Einheit klicken.
Um die ausgewählten Einheiten zu einem anderen Punkt auf dem Schlachtfeld zu bewegen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den gewünschten Ort. Andere Kommandos wie Angreifen, Verteidigen oder Hinterhalt legen können Sie geben, indem Sie auf die entsprechenden Felder im Aktionsfenster klicken. Je nach Art der Einheit erscheinen verschiedene Felder. Wenn Sie den Mauszeiger auf ein Feld bewegen, erscheint ein Pop-up-Fenster mit Informationen und dem dazugehörigen Tastaturbefehl. Eine vollständige Liste der Tastaturbefehle finden Sie auf Seite 88-89.
Wenn Sie eine Gruppe verschiedener Arten von Einheiten bewegen wollen, gehen diese mit der Geschwindigkeit der langsamsten Einheit der Gruppe.

Verteidigen

Wenn Sie einer Einheit das Kommando „Verteidigen“ geben, bleibt sie stehen und greift automatisch alle feindlichen Einheiten an, die in die „Verteidigungszone“ eindringen (wird am Mauszeiger angezeigt, wenn das Kommando gegeben wird). Wenn Sie einer Konstruktoreinheit das Kommando „Verteidigen“ geben, repariert diese automatisch alle beschädigten Gebäude innerhalb der Verteidigungszone.

Gruppen erstellen

Wenn Sie mehrere Einheiten ausgewählt haben, können Sie dieser Gruppe einen Hotkey zuweisen, indem Sie die Strg-Taste und eine Zahl zwischen 1 und 0 drücken. Wenn Sie diese Gruppe wieder auswählen möchten, drücken Sie einfach die entsprechende Zahl. Wenn Sie diese Zahl noch einmal drücken, wird die Ansicht auf diese Gruppe zentriert. (Anmerkung: Hotkeys können auch Gebäuden und einzelnen Einheiten zugewiesen werden.)

Wegpunkte setzen

Wenn Sie die Umstelltaste gedrückt halten, können Sie mit einem rechten Mausklick auf dem Schlachtfeld Wegpunkte für die ausgewählte Gruppe oder Einheit festlegen.





Der Folgen-Befehl

Wenn Sie einer Einheit oder Gruppe einen Bewegungs-Befehl geben und als Ziel eine Ihrer eigenen Einheiten wählen, folgen sie dieser Einheit. Dies ist sehr nützlich wenn Sie z.B. Panzerabwehr-Hinterhälte vermeiden wollen. Befehlen Sie Ihren Panzern einfach, Infanterieeinheiten zu folgen. Die Infanterie wird dann das Ziel möglicher Hinterhälte, anstelle der weitaus teureren Panzer.

Sammelpunkte für Gebäude

Wenn Sie ein Gebäude ausgewählt haben, können Sie mit einem rechten Mausklick auf der Karte bestimmen, wo sich die Verstärkung versammeln soll, die durch dieses Gebäude aufgestellt wurde. Ein weißer Strich weist auf den Sammelpunkt, der durch eine Flagge gekennzeichnet ist.

Gebäude betreten und in Fahrzeuge einsteigen

Um einen Soldaten in ein Transportfahrzeug oder ein Gebäude zu schicken, wählen Sie ihn aus und bewegen Sie den Mauszeiger auf das Fahrzeug/Gebäude. Wenn aus dem Cursor auf eine Tür zeigende Pfeile werden, geben Sie mit einem rechten Mausklick den Befehl (bis zur maximalen Kapazität des Gebäudes oder Fahrzeugs). Wahlweise können Sie auch das Fahrzeug auswählen, auf das Laden-Feld klicken und dann auf die Einheit, die einsteigen soll.

Um die Einheiten sofort abzuladen, wählen Sie das Gebäude oder Fahrzeug und klicken Sie auf das Entladen-Feld.

Deckung/Gebäude



Die meisten Infanterieeinheiten können Gebäude durch einen bestimmten Punkt im Erdgeschoss betreten. Wenn die Einheit das Gebäude betreten hat, geht sie automatisch an einen freien Fensterplatz. Sind alle Fensterplätze belegt (maximal acht je nach Gebäudeart und Beschädigungsstatus), können keine verbündeten Einheiten mehr in das Gebäude. Die Einheiten wechseln automatisch zwischen den verschiedenen Fensterplätzen im Gebäude, um sich besser zu verteilen und allen Bedrohungen von außen mit der gleichen Stärke begegnen zu können.

TIPP



Kann in Gebäude eindringen
Diese Einheiten können Gebäude betreten und in ihnen kämpfen. Die Sterne zeigen die relative Stärke der Einheit im Nahkampf (Angriff und Verteidigung in Gebäuden) an. Einheiten ohne Stern können nicht in Gebäuden kämpfen.
Task Force Talon – Task Force Commandos****; Schwerer Scharfschütze*; Nicht kämpfendes Personal
U.S. Army – Delta Force Elite-Soldat****; U.S. Marine***; Javelin Missile; Scharfschütze; Nicht kämpfendes Personal
The Consortium – Optisch getarnter Soldat*****, AK74 Soldat**; RPG7 Soldat*; SA7 Soldat; MM1 Soldat; Nicht kämpfendes Personal

Um ein Gebäude zu betreten, wählen Sie die Einheit aus und klicken mit der rechten Maustaste auf das Gebäude. Um es wieder zu verlassen, wählen Sie entweder das Gebäude aus und klicken auf die Einheit im Datenfenster (die Einheit befindet sich dann direkt neben dem Ein- und Ausgangspunkt im Erdgeschoss) oder klicken Sie auf das Aktionsfeld „Alle evakuieren" (alle Einheiten versammeln sich am Ausgang im Erdgeschoss).

Die Einheiten im Gebäude sind vor Angriffen von Einheiten außerhalb des Gebäudes geschützt, solange der jeweilige Fensterplatz nicht zerstört ist. Wenn Fensterplätze zerstört werden, können sie nicht mehr benutzt werden und die entsprechenden Einheiten werden ebenfalls zerstört. Völlig zerstörte Gebäude können nicht mehr betreten werden.

Sie können Ihren Infanterieeinheiten befehlen, Gebäude zu betreten, in denen sich feindliche Infanterie befindet, um zu versuchen, das Gebäude ohne Schaden zu befreien. Sie können auch Spezial-Infanterieeinheiten beordern, die als Scharfschützen die Feinde im Gebäude unschädlich zu machen versuchen. Scharfschützen können jegliche Deckung, die Gebäude normalerweise bieten, ignorieren.

Dacheingänge
Die meisten Gebäude haben ebenfalls einen Ein- und Ausgang auf dem Dach, der jedoch leichten Infanterieeinheiten vorbehalten ist. Dieser Eingang ist entweder vom Erdgeschoss aus zugänglich (geben Sie der Einheit einfach den Befehl, sich zum Dach zu bewegen) oder per Helikopter. Infanterieeinheiten haben vom Dach aus eine höhere Sichtlinie. Für Bodeneinheiten sind sie schwer zu sichten und sie erleiden beim Angriff auf das Gebäude nur minimale Verluste.

Gesundheit & Heilung
Wenn eine Einheit beschädigt ist, fällt ihr Gesundheitsbalken. Eine Einheit wird als leicht verwundet klassifiziert, wenn der Balken noch mindestens 90 Prozent anzeigt. Wenn der Gesundheitsbalken auf unter 10 Prozent fällt, ist die Einheit schwer verwundet und kann sich weder bewegen noch kämpfen. Die Gesundheit beeinflußt bei allen Einheiten die Bewegungsgeschwindigkeit, die Kampfkapazität ist jedoch erst bei schwer verwundeten Einheiten betroffen.

Anmerkung: Heilung kann automatisiert werden, indem Sie Heilungs-Einheiten einen Verteidigungs-Befehl geben.

U.S. Army



Leicht verwundete U.S.-Soldaten heilen automatisch, wenn sie sich in der Nähe eines Medical Black Hawk-Helikopters oder eines Feldkrankenhauses befinden. Schwer verwundete Soldaten können auf zwei verschiedene Arten behandelt werden: indem ein Black Hawk-Helikopter neben ihnen landet oder indem Sie den schwer verwundeten Soldaten auswählen und auf das Aktionsfeld „MedEvac“ klicken. Wenn Sie dem Black Hawk befehlen, wieder zum Feldkrankenhaus zurückzukehren, werden die Patienten geheilt und können nach kurzer Zeit wieder ins Gefecht ziehen.

TIPP



Heilungsfähigkeit

U.S. Army – Medical Black Hawk; Feldkrankenhaus

Task Force Talon – Nanowellenheilungszentrum;

Konsortium – BMM-1; Feldgefangenenlager

Das Konsortium



Leicht verwundete Konsortium-Soldaten heilen automatisch, wenn sie sich in der Nähe eines BMM-1-Fahrzeugs oder eines Feldgefangenenlagers befinden. Schwer verwundete Soldaten werden automatisch aufgenommen, wenn Sie ein BMM-1 neben sie stellen. Sie können auch den schwer verwundeten Soldaten auswählen und dann auf das Aktionsfeld „MedEvac“ klicken. Wenn die Soldaten zum Feldgefangenenlager zurückgebracht worden sind, erhalten Sie die Kosten der Einheit zurückerstattet und können mit dem Geld neue Einheiten aufstellen.

Task Force Talon



Task Force Talon-Soldaten tragen allesamt spezielle Nanotechnologie-Anzüge mit einer Anzahl an Systemen zur Heilung und Stabilisierung defekter Körperfunktionen. Diese Technologie benötigt jedoch massiv Energie, die als Wellen aus der Ferne gesendet werden.

Um verwundete Task Force Talon-Soldaten zu heilen, wählen Sie das Nanowellenheilungszentrum aus, klicken Sie auf das Aktionsfeld „Heilende Nanowellen senden“ und legen Sie dann die Heilungszone auf dem Boden fest. Sie können ebenfalls einen verwundeten Soldaten in die Nähe eines Heilungszentrums bewegen, um ihn zu heilen.

Fahrzeugreparaturen



Fahrzeuge können an einem zuständigen Reparaturgebäude repariert werden. Wenn die Zustand des Fahrzeuges jedoch auf Null sinkt, wird es zerstört und kann nicht mehr repariert werden.

Um ein beschädigtes U.S.-Fahrzeug zu reparieren, wählen Sie es aus und klicken Sie auf das Feld MedEvac (oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Reparaturdepot). Daraufhin kommt ein Reparatur-Sikorsky angeflogen, nimmt es auf und bringt es zum Reparaturdepot. Sie können ebenfalls das beschädigte Fahrzeug in die Nähe eines Reparaturdepots bewegen.

Um ein beschädigtes Task Force oder Konsortium-Fahrzeug zu reparieren, wählen Sie es aus und klicken auf das Feld MedEvac. Je nach Ihrer Stärke kommt daraufhin ein Reparatur-V22 oder ein Reparatur-Humvee und evakuiert das beschädigte Fahrzeug vom Schlachtfeld. Sie können das beschädigte Fahrzeug auch in die Nähe eines VTOL-Pad bewegen (vertikaler Abflug und Landung), eines gelandeten Reparatur-V22 (Konsortium) bzw. eines Reparatur- & Logistikzentrums oder eines geparkten Reparatur-Humvee (Task Force Talon).

Flugzeuge werden automatisch zwischen den Missionen repariert. Helikopter müssen in der Nähe einer Reparatureinheit oder eines Reparaturgebäudes gelandet werden.

In den meisten zerstörten Fahrzeugen bleiben eine oder mehrere nicht kämpfende Personen (Fahrer/Piloten). Sie können wie gewohnt, wenn auch langsamer, bewegt werden, jedoch nicht kämpfen. Wenn ein Fahrer oder Pilot zurück zu Ihrem HQ gebracht wird, erhalten Sie $ 250. Sie können ebenfalls feindliches nicht kämpfendes Personal als Kriegsgefangene nehmen.

TIPP

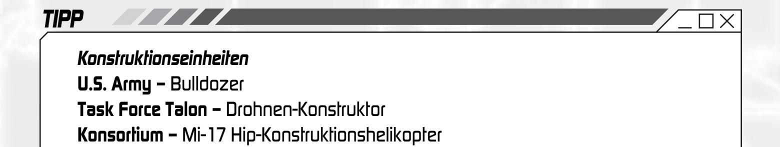


Reparaturfähigkeit
U.S. Army – Reparatur-Sikorsky; Reparaturdepot
Task Force Talon – Reparatur-Humvee; Reparatur- & Logistikzentrum
Konsortium – Reparatur-V22; VTOL-Pad

IHRE BASIS

Bau einer Basis

Um neue Einheiten aufstellen und ins Gefecht schicken zu können, müssen Sie eine Basis errichten. Jedes Gebäude in Ihrer Basis erfüllt eine spezielle Funktion bzw. gestattet Ihnen, eine bestimmte Einheitenart einzuberufen. Einige Gebäude können nur unter bestimmten Bedingungen gebaut werden, beispielsweise bei Existenz eines anderen Gebäudetyps.



TIPP

Konstruktionseinheiten
U.S. Army – Bulldozer
Task Force Talon – Drohnen-Konstruktor
Konsortium – Mi-17 Hip-Konstruktionshelikopter

Um ein Gebäude zu bauen, wählen Sie Ihre Konstruktionseinheit aus (U.S. Army Bulldozer, Task Force Talon Drohne, Konsortium Mi-17 Hip-Helikopter) und klicken Sie dann auf eines der Felder mit den Gebäudetypen. Der Mauszeiger zeigt dann den Grundriss des Gebäudetyps an. Bewegen Sie das Gebäude über die Karte, bis es grün wird, und klicken Sie, um es abzusetzen. Wenn der Mauszeiger rot ist, können Sie in der Gegend nicht bauen. Das Gebäude ist funktionsfähig, sobald die Konstruktionssequenz beendet ist.

Um die Baugeschwindigkeit zu erhöhen, können Sie mehrere Konstruktionseinheiten beordern. Wenn Sie eine Konstruktionseinheit entfernen, bevor der Bau vollendet ist, oder eine Einheit zerstört wird, wird der Bau angehalten, kann jedoch später weitergeführt werden. Sie können ebenfalls einen noch nicht fertiggestellten Bau abbrechen und Ihr Geld zurückerhalten.

Sie können ein und derselben Konstruktionseinheit befehlen, eine Reihe von Gebäuden zu errichten, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten, während Sie die Baukommandos geben.

TIPP

Warum kann ich nicht bauen?

Wenn Sie ein zu konstruierendes Gebäude ausgewählt haben, sehen Sie die Silhouette des Gebäudes und einen grünen oder roten Umriss. Ist der Umriss grün, können Sie das Gebäude mit einem Linksklick auf dem Schlachtfeld platzieren, ist er rot, ist das Bauen aus einem von vielen möglichen Gründen nicht möglich:

- Sie können nur auf ebenem Gelände bauen
- Sie können nicht ein Gebäude auf einem anderen errichten
- Ölbohrtürme müssen auf Ölquellen platziert werden
- Sie können nur auf enthüllten Teilen der Karte bauen
- Das Konsortium kann nur nahe an seinen anderen Gebäuden bauen (mit Ausnahme von Ölbohrtürmen)
- Die Task Force Talon kann nur in der Nähe von ihren Hauptquartieren Sturmoperationszentralen bauen.
- Task Force Talons Gebäude Geheimdienstzentrum und Nanowellenheilungszentrum sind je eine Erweiterung der Kaserne und S.H.I.E.L.D.-Kontrollzentralen. Um sie zu bauen, muss neben dem Hauptgebäude ausreichend Platz vorhanden sein, oder die entsprechende Bau-Schaltfläche ist deaktiviert.

Strombedarf

Die U.S. Army benötigt eine bestimmte Menge an elektrischer Energie, um ihre Basen zu betreiben. Sie können Feldgeneratoren errichten, um den benötigten Strom zu produzieren.

Das Konsortium (im Geheim-Status) benötigt keine elektrische Energie, kann jedoch nur an ein bereits bestehende Gebäude anbauen. Wenn es enthüllt ist, muss das Konsortium ein bestimmtes Stromniveau aufbauen, indem es Tokamak-Reaktoren errichtet.

Die Task Force Talon benötigt keine elektrische Energie, kann jedoch operationelle Gebäude nur in der Nähe von Sturmoperationszentralen oder einem Task Force Talon-HQ errichten und betreiben.

Upgrades von Gebäuden und Einheiten

Upgrades sind innerhalb von Gebäuden verfügbar. Genau wie bei den Einheiten müssen Sie bestimmte Voraussetzungen erfüllen, um Upgrades erforschen zu können. Außerdem kosten sie Geld. Es gibt drei verschiedene Arten von Upgrades:

- Einheiten-Upgrades: Diese Upgrades betreffen entweder eine einzelne Einheitenart (z.B. alle M1A2 Abrams-Panzer) oder alle Einheiten einer Familie (z.B. alle Flugzeuge). Die Upgrades sind permanent und beinhalten alle entsprechenden Einheiten, die sich zur Zeit auf dem Feld befinden, sowie alle Einheiten, die im Laufe des Spiels noch produziert werden.

- Gebäude-Upgrades: Diese Upgrades betreffen normalerweise nur die Gebäude, in denen sie erforscht werden, in einigen Fällen jedoch alle Gebäude desselben Typs. Im Allgemeinen erhöht sich dadurch die Verteidigungskapazität des Gebäudes.

- Technologie-Upgrades: Technologie-Upgrades werden normalerweise in den HQs der Spieler durchgeführt und öffnen Teile des Technologiebaums (DEFCON-Level für die U.S. Army, Geheim/Enthüllt-Status für das Konsortium, Shield- & Drohnentechnologie für Task Force Talon). Andere Technologie beeinflusst die ökonomischen Regeln des Spiels.

Alarmstufe (U.S. Army)

DEFCON-Level sind Upgrades des Alarmstatus des U.S. Army-HQ. Zu Beginn des Spiels hat das U.S.-HQ den Status DEFCON 3, bei dem der Spieler nur Zugang zu einer beschränkten Auswahl an Gebäuden und Basiseinheiten erhält. Wenn Sie genügend Geld haben und die Gebäudebedingungen erfüllen, können Sie zu Alarmstufe DEFCON 2 und schließlich zu DEFCON 1 erhöhen, um Zugang zu stärkeren Einheiten und besseren Upgrades zu erhalten.

Operationsstatus (Konsortium)

Der Operationsstatus des Konsortiums – Geheim oder Enthüllt – wird in dessen HQ entschieden. Zu Beginn des Spiels ist der Verdeckungsstatus des Konsortium-HQs Geheim. Sie haben dann nur Zugang zu einer beschränkten Auswahl an Gebäuden und Basiseinheiten.

Wenn Sie genügend Geld haben und die Upgrade-Bedingungen erfüllen, können Sie Ihren Operationsstatus zu Enthüllt ändern, um Zugang zu stärkeren Einheiten und bessereren Upgrades zu erhalten.

Technologiestatus (Task Force Talon)

Der Technologiestatus des Task Force Talon-HQ bestimmt, zu welchen Einheiten und Upgrade-Möglichkeiten Sie Zugang haben. Zu Beginn des Spiels ist der Task Force Talon TFT Technologiestatus „Schlachtfeld". Sie haben dann nur Zugang zu einer beschränkten Auswahl an Gebäuden und Basiseinheiten.

Wenn Sie genügend Geld haben und die Upgrade-Bedingungen erfüllen, können Sie Ihren Status zu Shield-Technologie und/oder Drohnentechnologie ändern, um Zugang zu stärkeren Einheiten und besseren Upgrades zu erhalten.

Gebäudereparaturen

Sie können beschädigte (oder nur teilweise fertiggestellte) Gebäude reparieren, indem Sie eine Konstruktionseinheit auswählen und mit der rechten Maustaste auf das entsprechende Gebäude klicken. Wenn Sie einer Konstruktionseinheit den Befehl Verteidigen geben, repariert sie automatisch alle beschädigten Gebäude innerhalb der Verteidigungszone, wobei sie jeweils mit demjenigen Gebäude beginnt, das dem Mittelpunkt der Zone am nächsten liegt.

Gebäudeverkauf

Sie können alle Gebäude verkaufen, die Sie nicht mehr brauchen, die vom Feind schwer beschädigt wurden oder die den Bau eines anderen Gebäudes behindern. Wenn Sie ein Gebäude verkaufen, erhalten Sie die Hälfte des ursprünglichen Bauwerts. Bei beschädigten Gebäuden reduziert sich der Wert weiter, je nach Schwere der Beschädigung.

TIPP

Task Force Talon-Konstruktionsdrohnen werden wieder verfügbar, wenn Sie ein Gebäude verkauft haben.

GELD

Einheiten aufzustellen und Gebäude zu bauen kostet Geld. Eine solide wirtschaftliche Grundlage ist der Schlüssel zum Erfolg, vor allem im Mehrspieler-Modus.

Sie können auf verschiedene Weisen Geld verdienen:

Kriegsgefangene – Kriegsgefangene zu machen ist eine Art, sich Geld zu verdienen. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Kriegsgefangene“ auf Seite 22.

Öl – Ölförderung ist die schnellste und einfachste Art, zu Geld zu kommen. Bauen Sie zunächst einen Bohrturm auf eine Ölquelle und anschließend eine Raffinerie in der Nähe des Bohrturms. Die Raffinerie generiert einen Tanker, der automatisch Öl vom Bohrturm holt und zur Raffinerie bringt.

Banken – Sie können auch mit Infanterieeinheiten ein Bankgebäude besetzen und sich so automatisch Bargeld beschaffen.

Nicht kämpfendes Personal – Sie verdienen ebenfalls Geld, wenn Sie nicht kämpfendes Personal – Piloten abgestürzter Flugzeuge oder Helikopter, Fahrer zerstörter Fahrzeuge sowie Personen, die zerstörte Gebäude verlassen haben – zu Ihrem HQ bringen. Diese Personen halten sofort an und ergeben sich, wenn eine feindliche Bodeneinheit in Schussweite kommt, und sie bewegen sich sehr langsam. Daher ist es ratsam, sie in Fahrzeugen oder Helikoptern zu evakuieren, um Geiselnahmen zu verhindern.

TIPP

Öl ist ein begrenzter Rohstoff – wenn es kein Öl mehr gibt, müssen Sie sich andere Einkommensquellen erschließen.

Kriegsgefangene



Schwer verwundete Feinde und feindliches nicht kämpfendes Personal können als Kriegsgefangene genommen werden. Eine finanzielle Belohnung wird direkt ausgezahlt. Wenn Sie ein Gefängnisgebäude besitzen, erhalten Sie zusätzlich in regelmäßigen Abständen weiteres Geld.

Nur bestimmte Einheiten (Marine, Delta Force, TFT Commando, AK74-Soldaten, Scharfschützen) haben die Fähigkeit, Kriegsgefangene zu nehmen.

Es gibt zwei verschiedene Arten, Kriegsgefangene zu nehmen: Wählen Sie eine geeignete Einheit aus und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf die feindliche Einheit; oder klicken Sie auf das Aktionsfeld Gefangennehmen und klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf die Karte. Alle Soldaten innerhalb der angeklickten Gegend werden gefangen genommen.

Sie können auch einer Einheit befehlen, in mehreren Gebieten hintereinander Gefangene zu nehmen, indem Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie auf die Karte klicken.

TIPP

Fähigkeit, Kriegsgefangene zu nehmen
Nur Infanterieeinheiten mit leichten Waffen können Kriegsgefangene nehmen:
U.S. Army – U.S. Marine; Scharfschütze; Delta Force-Elitesoldat
Task Force Talon – Task Force Commando; Schwerer Scharfschütze
Konsortium – Optisch getarnter Soldat; AK74-Soldat

Bis zu maximal zehn feindliche Kriegsgefangene werden automatisch in ein Gefängnisgebäude verfrachtet (Feldkrankenhaus, Feldgefangenenlager oder Geheimdienstzentrum). Jeder Kriegsgefangene generiert alle zehn Sekunden automatisch $ 50.

Wenn Sie einen Kriegsgefangenen in einem Gefängnisgebäude verhören, wird Ihnen zwar ein Teil der Karte offengelegt, der Kriegsgefangene geht jedoch verloren.

Ein Gefängnisgebäude mit zehn Insassen generiert fast genauso viel Geld wie eine Ölquelle. Zudem hören die Zahlungen nie auf. Auf lange Sicht gewinnt derjenige Spieler, der diese Facette des Spiels am besten zu meistern versteht.

KAMPF

Der Kampf steht natürlich im Mittelpunkt von *Act of War: Direct Action*. Jede Einheit bringt verschiedene Fertigkeiten mit auf das Schlachtfeld. Wenn Sie siegreich sein wollen, müssen Sie schlagfertige Kombinationen verwenden. Um einer Einheit den Befehl zum Angriff zu geben, wählen Sie sie aus, klicken auf das Feld Angriff und dann auf die anzugreifende Einheit oder Gebäudestruktur – oder klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf das gewünschte Ziel.

Wenn Ihre Einheit sich „aggressiv“ bewegen soll, d.h. alles angreifen soll, was in Sichtweite kommt, so können Sie den Befehl Angriff verwenden und Ihrer Einheit anordnen, einen bestimmten Ort auf der Karte anzugreifen – Ihre Einheit bewegt sich dann in Richtung des genannten Ortes und greift alle Feinde an, die sie auf dem Weg dorthin trifft. Sie macht solange weiter, bis sie den Zielpunkt erreicht hat – oder bei dem Versuch vernichtet wurde…

Wenn Ihre Infanterieeinheiten angegriffen werden, während sie in Bewegung sind, ist es am schnellsten und einfachsten, ein Stopp-Kommando zu geben – die Einheiten halten dann unverzüglich an und schießen auf das nächstgelegene/gefährlichste Ziel.

Einige Einheiten haben spezielle Angriffsfertigkeiten. Sie können z.B. angreifen und sich zugleich bewegen, als Scharfschütze schießen, Hinterhälte stellen, überfahren etc. Eine vollständige Liste der einheitenspezifischen Fertigkeiten finden Sie unter „Spezielle Fähigkeiten" auf Seite 25.

Sichtlinie/Tarnung

Wenn eine Einheit ein Ziel angreifen soll, muss dieses in Sichtweite sein. Jede Einheit hat eine bestimmte Sichtweite, über die hinaus sie nicht zielen kann. Ihre Sichtlinie kann verdeckt sein durch Gebäude, Bäume, andere Einheiten, Geländebesonderheiten und andere Hindernisse. Ziele außerhalb der Sichtlinie können nur durch indirektes Feuer angegriffen werden.

Einheiten mit Tarnfähigkeit werden als außerhalb jeglicher Sichtlinien gewertet, solange sie nicht selber feuern. Einige hoch trainierte Infanterieeinheiten erhalten durch den Befehl zum Robben beschränkte Tarnfähigkeit, und zwar bis sie entweder angreifen oder sich in die Nähe einer feindlichen Einheit bewegen. Alle Tarneinheiten können durch Einheiten mit Tarnaufdeckungsfähigkeit enttarnt werden.

Innerhalb von Gebäuden (siehe „Deckung/Gebäude" Seite 15) haben Einheiten eine 360 Grad-Sichtlinie, unabhängig vom Fensterplatz, den sie belegen. Sie können jedoch nicht in Nebengebäude sehen.

Erfahrung

Alle Einheiten gewinnen an Erfahrung, wenn sie Feinde töten oder Kriegsgefangene nehmen. Dadurch steigt ihre Gesundheit und ihre Angriffe richten größeren Schaden an. Jede Einheit kann bis zu 3 militärische Ränge aufsteigen.

TIPP

Wenn Einheiten an Erfahrung gewinnen, steigt ihre Gesundheit.

Selbstbeschuss

Sollten Sie versehentlich eine Ihrer eigenen Einheiten töten, so müssen Sie eine Strafe von $ 200 zahlen.



Luftschläge

Wenn Sie einen Luftkontrollturm bauen (Luftwaffen-Kontrollturm für die U.S. Army bzw. Luftkontrollturm für das Konsortium oder Task Force Talon), haben Sie Zugang zu Flugzeugen und können Luftangriffe auf der Karte anordnen. Wählen Sie dazu ein Flugzeug von der Luftkontrolltafel oder direkt vom Luftkontrollturm aus. Wählen Sie dann den Ort auf der Karte aus, an dem der Luftangriff ausgeführt werden soll.

Auf der Minikarte erscheint eine dynamische Linie vom Luftkontrollturm zum Ziel, die den Flugkurs des Flugzeugs angibt. Dieser Weg kann nicht verändert werden, Sie können jedoch mehrere Kontrolltürme in verschiedenen Gegenden auf der Karte errichten – der Angriff wird stets von demjenigen Turm aus gestartet, der dem Ziel am nächsten liegt.

Auf dem Flug zum gewünschten Ziel benutzen alle Flugzeuge (ausgenommen B2-Tarnbomber) bis zur Hälfte ihrer Bombenlast, um Gelegenheitsziele anzugreifen.

Sie können auch einen kombinierten Luftangriff fliegen, indem Sie mehrere Flugzeuge desselben oder verschiedener Typen von der Luftkontrolltafel auswählen, bevor Sie das gewünschte Ziel angeben. Beispielsweise könnten Sie eine Eskorte F-15 mit Ihren B2-Bombern losschicken oder einen Simultanangriff mit mehreren YF-23 fliegen, um eine feindliche Basis auf einen Schlag zu eliminieren.

Je nach Flugzeugtyp und Upgrade können unterschiedliche Ziele angeflogen werden.

Wenn Ihre Basis über ein Upgrade zum Frühwarnradar verfügt, werden Sie über einfliegende feindliche Luftangriffe durch leuchtende Punkte auf der Minikarte und durch Zielmarkierungen auf der Hauptkarte gewarnt. Außerdem können Sie alle feindlichen Tarnflugzeuge sehen.

TIPP

Flugzeug-Ziele

Die Flugzeug-Zielmarkierung lässt erkennen, welche Art von Zielen von welchen Flugzeugen angegriffen wird

Task Force Talon

- **RQ-4A Global Hawk –** 2x Panzerabwehr-Raketen (Upgrade erforderlich)
- **FA-35 Joint Strike Fighter –** 2x Luft-Luft- Raketen; 4x gesteuerte Bomben, nur gegen Gebäude effektiv.

U.S. Army

- **F-15 Eagle –** 3x Luft-Luft- Raketen
- **A-10 Thunderbolt –** 4x Panzerabwehr-Raketen
- **B2 Spirit –** 8x nicht gelenkte Bomben, effektiv gegen alle Bodenziele im Zielbereich

Konsortium

- **YF-23 Black Widow –** 2x Luft-Luft- Raketen; 2x Panzerabwehr-Raketen; 2x gesteuerte Bomben, nur gegen Gebäude effektiv (Upgrade erforderlich).

Taktische Waffen

Taktische Waffen bedeuten für Sie (und Ihren Gegner) überwältigende Macht. Um taktische Waffen herstellen zu können, müssen Sie zunächst die entsprechenden Gebäude bauen.

Die U.S. Army kann eine klassische taktische Atombombe oder die stärkere Plasmabombe aus ihrem Wolverine-Raketensilo abschießen.

Die superschwere Haubitze der Task Force Talon kann mit traditionellen hochexplosiven Geschossen oder einer Atombombensalve ausgerüstet werden.

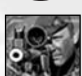
Der Falling Star-Uplink des Konsortium ermöglicht es, Killersatelliten umzudirigieren und auf der Erde hochgehen zu lassen. Mit dem Ebola-Upgrade sind sie noch tödlicher gegen Infanterie.

Um Angriffe mit taktischen Waffen abzuwehren, muss Ihre Basis über ein Anti-Taktische-Waffen-Gebäude verfügen, das mit genügend Ladungen ausgestattet ist. Die Verteidigungssysteme der U.S. Army und des Konsortiums sind statisch und schützen die Gegend um das Gebäude. Die Wächterdrohnen der Task Force Talon hingegen können überall hin bewegt werden, wo sie benötigt werden.

EINHEITEN & GEBÄUDE

BESONDERE EINHEITEN-FÄHIGKEITEN

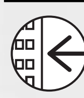




Hinterhalt

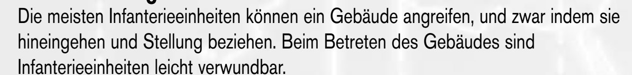
Die meisten Infanterieeinheiten können in Vegetation einen Hinterhalt legen (Büsche, Bäume etc.). Ist eine Einheit im Hinterhalt-Modus, so ist sie zugleich im beschränkten Tarnmodus (siehe „Sichtlinie/Tarnung“ Seite 22). Sie kann dann nur aus der Nähe, durch Tarnaufdeckungseinheiten oder beim Schießen gesehen werden.

Einheiten im Hinterhalt-Modus greifen Feinde nur an, wenn sie innerhalb von 50 Prozent der eigenen Angriffsreichweite kommen ODER innerhalb von 50 Prozent der Angriffsreichweite einer anderen Hinterhalt-Einheit. Sie richten jedoch doppelten Schaden an.





Gebäudeangriff



Die meisten Infanterieeinheiten können ein Gebäude angreifen, und zwar indem sie hineingehen und Stellung beziehen. Beim Betreten des Gebäudes sind Infanterieeinheiten leicht verwundbar.

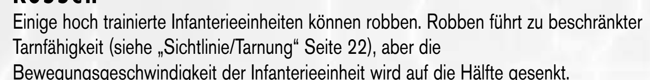
Wenn das Gebäude, das Sie angreifen, schon von feindlicher Infanterie besetzt ist, kommt es im Gebäude zum Kampf. Einige Einheiten (Schwere Scharfschützen, Javelin-Raketen, Scharfschützen, RPG7-Soldaten, MM1 Mörserwerfer-Soldaten) können von außen auf das Gebäude schießen, wenn sie den Befehl zum Angriff erhalten.

Anmerkung: Je nachdem welche Art und wie viele feindliche Einheiten das Gebäude verteidigen, kann der Angriff mit Infanterie sehr teuer und riskant sein und schwere Verluste fordern. Wenn Sie die Verteidiger vernichten müssen, könnte es ratsamer sein, das Gebäude mit Panzern oder Artillerie zu zerstören oder das Gebäude mittels eines Transporthelikopters über das Dach einzunehmen. Auch Scharfschützen sind eine ausgezeichnete Möglichkeit, einen Angriff vorzubereiten.





Robben



Einige hoch trainierte Infanterieeinheiten können robben. Robben führt zu beschränkter Tarnfähigkeit (siehe „Sichtlinie/Tarnung“ Seite 22), aber die Bewegungsgeschwindigkeit der Infanterieeinheit wird auf die Hälfte gesenkt.

Eine robbende Infanterie ist gut zum Spähen geeignet. Die beschränkte Tarnfähigkeit bleibt solange bestehen, bis die Einheit entweder angreift oder in die Nähe einer feindlichen Einheit kommt. Einheiten mit Tarnaufdeckungsfähigkeit können robbende Infanterie innerhalb ihrer Sichtlinie aufspüren.





Scharfschießen auf Gebäude

Scharfschützeneinheiten können auf Feinde schießen, die sich in einem Gebäude verstecken. Der Angriffscursor zeigt an, wenn das Gebäude besetzt ist. Dies bedeutet jedoch nicht immer gleichzeitig, dass Sie auch Scharfschützen einsetzen können.

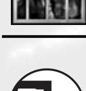
Wenn ein Scharfschütze Sichtlinie auf eine feindliche Einheit in einem Gebäude hat, kann er über jegliche Deckung hinweg schießen, die das Gebäude normalerweise bietet.





Gefangennahme

Infanterieeinheiten, die mit Gewehren ausgestattet sind (Marine, Delta Force-Soldaten, TFT Commando, AK74-Soldaten, Scharfschützen, Camo-Soldaten), können feindliche schwer Verwundete Einheiten und nicht kämpfendes Personal gefangen nehmen. Wenn eine Einheit den Befehl zur Gefangennahme erhält, bewegt sie sich zum Ziel und nimmt es dann als Kriegsgefangenen (siehe „Kriegsgefangene“ Seite 22).



Waffe wechseln/hinzufügen

Einige Einheiten können ihre Waffen wechseln oder Waffen ausrüsten, wenn sie noch unbewaffnet sind. Diese Option ist eine permanente Änderung und kostet Geld. Waffen werden genau wie Upgrades gewechselt/hinzugefügt: Wählen Sie die Einheit aus und klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf eine neue Waffe im Aktionsfeld, um sie zu kaufen. Wenn Sie die Waffen einer Einheit auf diese Weise modifizieren, können sich mehrere oder gar alle ihre besonderen Fähigkeiten ändern. Seien Sie also vorsichtig beim Waffenwechsel.



TIPP

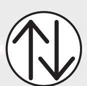
Einheiten mit wechselbaren Waffen:

Task Force Talon

- **Stryker –** Beginnt als einfacher Infanterietransporter und kann dann mit einem schweren Minenwerfer für indirekte Unterstützung oder mit einem schweren Panzerabwehr-Geschütz bestückt werden.

Konsortium

- **AK-74 Soldier –** Kann sein Sturmgewehr gegen eine RPG-7 Panzerfaust oder einen MM1-Minenwerfer eintauschen.
- **Ural Tanker –** Kann mit Sprengstoff beladen werden und als mobile Bombe dienen.



Feuermodus ändern

Einige Einheiten können ihren Feuermodus ändern. Dies dauert einige Sekunden, während denen die Einheit verwundbar ist. Der Feuermodus wird wie ein Upgrade geändert: Wählen Sie die Einheit aus und klicken Sie mit der linken Maustaste auf den neuen Feuermodus im Aktionsfeld. Der Feuermodus einer Einheit kann so oft geändert werden, wie Sie möchten, und kostet kein Geld.

TIPP



Einheiten mit wechselbarem Feuermodus:

Task Force Talon

- **S.H.I.E.L.D. –** Kann zwischen Panzerabwehr-Raketen und dem Gattling-Geschütz, wirksam gegen Infanterie, wechseln.
- **UGC Spinner Drones –** Kann zwischen Panzerabwehr-Geschütz, Boden-Luft-Raketen und gesteuerten Bombendrohnen wechseln.

Konsortium

Die beiden Einheiten mit indirektem Feuer des Konsortiums wechseln nicht wirklich den Feuermodus, brauchen aber einen Moment, um vom Bewegungsmodus (unbewaffnet) in den Feuermodus (unbeweglich) zu wechseln. Sie müssen manuell den Befehl dazu geben.

- **Porcupine Mörserwerfer –** Kann sich im Feuermodus (Turmmodus) nicht bewegen, hat in Bewegung nur sehr beschränkte Feuerkraft.
- **Piranha –** Kann im Bewegungsmodus nicht feuern und sich im Feuermodus nicht bewegen.



In Bewegung schießen

Alle bewaffneten Fahrzeuge, die in Bewegung sind (Artillerie ausgenommen), schießen automatisch auf alle feindlichen Ziele. Meistens greifen sie das nächste Ziel an, es sei denn, das Ziel wird als harmlos angesehen. Um einem Fahrzeug zu befehlen, ein bestimmtes Ziel anzugreifen, müssen Sie manuell einen Befehl zum Angriff geben (siehe „Kampf“ Seite 22).





Infanterie heilen

Infanterie kann je nach Lager und Einheit auf drei verschiedene Arten geheilt werden (siehe „Gesundheit & Heilen“ Seite 16).

Bestimmte Fahrzeuge und Gebäude haben eine Heilungszone um sich. Bei Fahrzeugen ist diese Heilungszone nur wirksam, wenn sie am Boden sind und stehen. Alle verwundeten Infanterieeinheiten, die sich in der Heilungszone befinden, werden geheilt.

Sie können Schwer Verwundete U.S.-Einheiten in ein Feldkrankenhaus bringen. Nach einiger Zeit verlässt die Infanterie vollständig geheilt das Feldkrankenhaus.

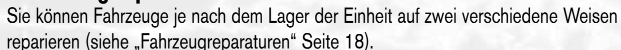
Task Force Talon-Soldaten können geheilt werden, wenn sie sich in eine Nanowellen-Heilungszone stellen.

Konsortium-Infanterie muss zum Heilen in der Heilungszone einer BMM-1 stehen oder sich in die Nähe eines Feldgefangenenlagers bewegen.





Fahrzeugreparatur



Sie können Fahrzeuge je nach dem Lager der Einheit auf zwei verschiedene Weisen reparieren (siehe „Fahrzeugreparaturen“ Seite 18).



Gewisse Fahrzeuge und Gebäude haben eine Heilungszone um sich. Bei Fahrzeugen ist diese Heilungszone nur wirksam, wenn sie am Boden sind und stehen. Alle beschädigten Fahrzeugeinheiten, die sich in dieser Zone befinden, werden repariert.

Sie können beschädigte U.S.-Fahrzeuge zu einem Reparaturdepot bringen. Nach kurzer Zeit verlassen die Fahrzeuge vollständig repariert das Reparaturdepot wieder.

Das Konsortium hat den V22-Reparatur-Helikopter, der alle Bodenfahrzeuge und gelandeten Helikopter innerhalb seiner Heilungszone repariert. Zum Reparieren muss sie am Boden sein.

Task Force Talon-Fahrzeuge können mit einem Reparatur-Humvee aus dem Reparatur- und Logistikzentrum repariert werden. Reparieren kann der Humvee nur stehend.



Infanterietransport

Einige Fahrzeuge können Infanterieeinheiten aufladen (siehe „Gebäude betreten und in Fahrzeuge einsteigen“ Seite 15). Ein Transportfahrzeug kann je nach Fahrzeugtyp bis zu acht Transportplätze besitzen. Wenn es beladen ist, verlieren die Einheiten alle ihre besonderen Fähigkeiten und können nicht angreifen, sind jedoch durch das Transportfahrzeug geschützt. Wenn der Transportwagen zerstört wird, werden die sich darin befindlichen Einheiten automatisch evakuiert.

Die meisten Infanterieeinheiten besetzen einen Platz. Konsortium-Kornet- und U.S.-Mörserwerfer-Einheiten belegen zwei Plätze.



Infanterie-/Fahrzeugtransport

Einige Fahrzeuge können Infanterie- und Fahrzeugeinheiten aufladen (siehe „Gebäude betreten und in Fahrzeuge einsteigen“ Seite 15). Ein Transportfahrzeug kann je nach Fahrzeugtyp bis zu acht Transportplätze besitzen. Wenn es beladen ist, verlieren die Einheiten alle ihre besonderen Fähigkeiten und können nicht angreifen, sind jedoch durch das Transportfahrzeug geschützt. Wenn das Transportvehikel zerstört wird, werden die sich darin befindlichen Einheiten automatisch evakuiert.

Die Fahrzeuge belegen je nach Fahrzeugtyp zwei bis vier Plätze.



Tarneinheiten aufdecken

Bestimmte Einheiten können alle Tarneinheiten innerhalb ihrer Sichtlinie aufdecken (siehe „Sichtlinie/Tarnung“ Seite 22). Solange sich die Tarneinheit in der Sichtlinie der Aufdeckungseinheit befindet, hat sie keine Tarnfähigkeit und kann von allen Einheiten gesehen werden. Verlässt die Tarneinheit jedoch die Sichtlinie der Aufdeckungseinheit, erhält sie ihre Tarnfähigkeit zurück, es sei denn, sie hat auf einen Feind geschossen oder ist getroffen worden.



TIPP



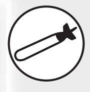
Einheiten mit Tarnaufdeckung
Task Force Talon – RQ-4A Global Hawk; Buggy; Reparatur-FAT-V; S.H.I.E.L.D. (Upgrade erforderlich); Wachturm
U.S. Army – Aufklärungs-FAT-V; Delta Force Elitesoldat; ADATS-Turm
Konsortium – Fennek; Gefechtsturm



Infanterie überfahren

Alle Bodenfahrzeuge können Infanterie überfahren. Geben Sie einfach den Befehl zum Bewegen, das Fahrzeug fährt dann über die feindliche Infanterie. Es umgeht automatisch Ihre eigenen Soldaten, tötet jedoch die Kriegsgefangenen, wenn Sie nicht aufpassen.

Mit Ausnahme von schweren Fahrzeugen wie Hauptschlachtpanzern werden alle Fahrzeuge langsamer, wenn sie Infanterie überfahren.



Indirektes Feuer

Artillerieeinheiten besitzen die Fähigkeit, weiter zu schießen als ihre eigene Sichtlinie, wenn das Ziel sich in der Sichtlinie einer anderen Einheit befindet.



Sie können Artillerieeinheiten dazu bringen, auf eine Position zu schießen, die außerhalb ihrer Sichtlinie liegt, indem Sie auf den Befehl „Zonenangriff“ klicken und dann auf das Zielgebiet. Die Artillerieeinheit feuert solange auf diese Position, bis Sie einen anderen Befehl geben. Vorsicht: Indirektes Feuer kann ebenso Ihren eigenen Einheiten Schaden zufügen.



Streuschaden

Einige starke Einheiten können in einem schmalen Gebiet um das anvisierte Ziel herum Schaden anrichten. Alle Einheiten im dem Gebiet (Freund wie Feind) werden beschädigt. Am Rand der Streuzone ist der Schaden etwas geringer.



Großer Streuschaden

Einige besonders starke Einheiten können in einem breiten Gebiet um das anvisierte Ziel herum Schaden anrichten. Alle Einheiten im dem Gebiet (Freund wie Feind) werden beschädigt. Am Rand der Streuzone ist der Schaden etwas geringer.



Tarnung

Tarneinheiten sind für die meisten Feinde unsichtbar und bleiben es auch, solange sie kein aggressives Verhalten annehmen (z.B. schießen, Infanterie überfahren, Gefangene nehmen etc.). Sie verlieren ihre Tarnfähigkeit ebenfalls, wenn sie in die Sichtlinie einer Tarnaufdeckungseinheit geraten (siehe „Sichtlinie/Tarnung“ Seite 22).

Wenn eine Tarneinheit aufgedeckt wurde, dauert es eine gewisse Zeit, bis sie wieder Tarnstatus erlangt. Während dieser Zeit darf die Einheit kein aggressives Verhalten annehmen, Schaden nehmen oder in die Sichtlinie einer Tarnaufdeckungseinheit kommen.



Einheiten mit zielsuchenden Waffen

Einheit mit zielsuchenden Waffen haben einen großen Vorteil gegenüber gewöhnlichen Einheiten: Ihre Waffen haben eine Zielsucheinrichtung, d.h. sie treffen automatisch das gewünschte Ziel. Die Einheit braucht also keine Sichtlinie mehr zum Ziel zu halten, wenn die Waffe abgefeuert ist. Zum Beispiel kann ein Javelin-Soldat der U.S. Army sofort zurück in den schützenden Transportpanzer, wenn er seine Rakete abgeschossen hat, und die A-10-Rakete trifft das Ziel sogar dann, wenn das Flugzeug vor dem Aufprall abgeschossen wird.



Kein Pilot/Drohne

Drohneneinheiten haben keine Fahrer oder Piloten. Wenn sie zerstört werden, hinterlassen sie kein nicht kämpfendes Personal, das der Feind gefangen nehmen könnte.

EINHEITEN-EFFEKTIVITÄT

Bestimmte Einheiten sind besonders effektiv gegen bestimmte Ziele. Die Symbole in der Einheitenbeschreibung auf der folgenden Seiten zeigen die Wirksamkeit der Einheiten gegen folgende Ziele:

ZIEL	WIRKSAM GEGEN	SEHR WIRKSAM GEGEN
Alle Lufteinheiten (Helikopter & Flugzeuge)		
Helikopter		
Panzerfahrzeuge		
Infanterie		
Fahrzeuge		
Gebäude		
Taktische Waffen		

Terrorismusbekämpfung: Streit zwischen Pentagon und Weißem Haus

Gerüchte bleiben; europäische Alliierte zurückhaltend

WASHINGTON, DC – Ungenannten Quellen im Pentagon zufolge hat der Präsident der Vereinigten Staaten eine Eliteeinheit zur Terrorismusbekämpfung einberufen, die unabhängig von internationalen Autoritäten operieren soll.

Sollte die Nachricht sich bewahrheiten, stellt dieser Beschluss einen Wendepunkt in Amerikas Kampf gegen den Terrorismus dar. In der Vergangenheit haben selbst verdeckt arbeitende Einheiten sich an Standards gehalten, die von den Vereinten Nationen während des Kalten Krieges vereinbart worden waren.

„Schattensoldaten, die ungestraft operieren können?", ließ ein Pentagonbeamter verlauten, der nicht namentlich genannt werden möchte. „Eine solche Einheit würde unsere Befehlskette unterminieren, das heißt im Klartext: sie würde gegen eine der modernen Grundlagen unserer Armee verstoßen."

Zwar gibt es noch wenige Einzelheiten, es wird jedoch gemutmaßt, dass derzeit neue Einheiten zur Terrorismusbekämpfung auf der europäischen Bühne agieren.

Ansätze zur Terrorismusbekämpfung werden zur Zeit wieder heiß diskutiert, vor allem nach den kürzlichen terroristischen Anschlägen in Zürich und Caracas. (So hat gestern die Federal Emergency Management Agency (FEMA) ihre Untersuchungen zu der Explosion in der Ölraffinerie in Houston vom vergangenen Monat abgeschlossen und das Desaster als „Betriebsunfall" eingeschätzt.)

Im Weißen Haus werden nach wie vor Berichte über eine solche Einheit dementiert, einige Politiker im West Wing gehen sogar so weit, die Absichten des Pentagons zu hinterfragen.

„Das Pentagon erhöht seit einiger Zeit kontinuierlich die Gelder für das FBI.", erklärte ein Beamter aus dem Weißen Haus. „Wir haben ihre Anträge stets in vollem Umfang unterstützt. In diesem Augenblick beraten Weißes Haus und Senat wieder über weitere Zuweisungen. Doch trotz unserer konkreten Unterstützung gibt es einige Fraktionen im Pentagon, die gerne ihre Vormachtstellung bekunden möchten… genauer gesagt, die gerne das einzige Pferd im Stall wären."

Die internationalen Stimmen waren verhalten. Auf dem Treffen der Europäischen Allianz vergangene Woche in Mailand wurde Amerikas Krieg gegen den Terror unisono Unterstützung zugesagt. Premierminister Niles Philpott erklärte, Amerika und Großbritannien seien „exzellente Verbündete, die in diesen gefährlichen und unsicheren Zeiten Schulter an Schulter zusammen stehen." Die Teilnehmer des Treffens vermieden es geflissentlich, die Lage detailliert in der Öffentlichkeit zu diskutieren. Intern jedoch wurde der geplanten Einheit Unterstützung zugesagt. Die Europäische Union ist in der Vergangenheit durchaus noch aggressiver als die USA im Kampf gegen den Terrorismus vorgegangen. So gibt es in Europa seit Jahrzehnten verdeckt arbeitende Einheiten zur Terrorismusbekämpfung, allen voran in Frankreich, wo die Einheiten über einen Spielraum verfügen, der für amerikanische Kampftruppen beinahe undenkbar wäre.

Und genau dieser Unterschied müsse nach Pentagonquellen erhalten bleiben. „Können wir auf Dauer eine freie und offene Gesellschaft sein, wenn wir derlei Täuschung billigen und gutheißen?", zeigte sich ein Mitarbeiter skeptisch.

Die Verwaltung reagiert mit Ungläubigkeit: „Niemand ist mehr als das Pentagon daran interessiert, Geheimnisse zu bewahren.", hieß es. „Da versucht jemand, politisch Staub aufzuwirbeln, soviel ist klar."

TASK FORCE TALON

Task Force Talon ist eine militärische Elite-Spezialeinheit, die aus allen Bereichen des U.S.-Militärs zusammengesetzt ist, mit direkter Aktion agiert – dem Gegenteil von verdeckter Operation – und dazu gedacht ist, auf jede kritische Lage auf der ganzen Welt innerhalb von 24 Stunden zu reagieren.

Unter dem Kommando von Major Jason Richter, der direkt dem Weißen Haus untersteht, verfügt die TFT über experimentelle High-Tech-Ausrüstung und Informationsquellen außerhalb der gewöhnlichen Befehlskette.

Die Kampftaktik der Task Force Talon basiert eher auf Schnelligkeit und Flexibilität denn auf reiner Feuerkraft. Wer als TFT-Befehlshaber Erfolg haben will, muss mehr noch als in der U.S. Army und im Konsortium darauf achten, dass er keine Einheiten an den Feind verliert.

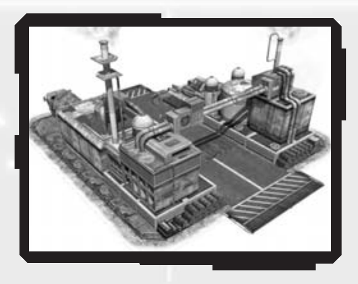
GEBÄUDE

STANDARD



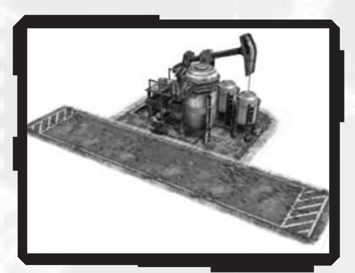
Task Force Talon-HQ

Primäres Kommandozentrum, in dem Drohnenkonstruktoren und Upgrades zu Shield-/Drohnentechnologie produziert werden und das Konto-Hacking Upgrade erforscht werden können.



Raffinerie

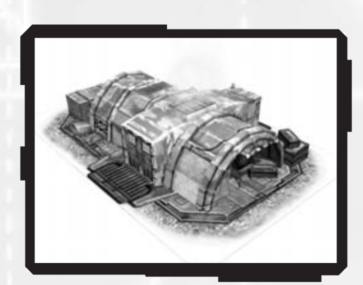
Zentrum für Ölförderung und Kontrollzentrum Für Öltanker.



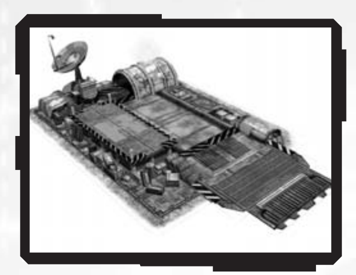
Bohrturm
Eine Struktur, die auf ein Öldepot gebaut wird und als Förderturm dient, der Öltanker mit Öl versorgt.



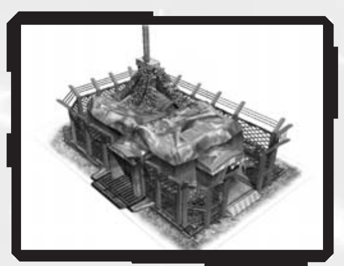
Sturmoperationszentrale
Wird für den Bau vieler zusätzlicher Strukturen und als Lieferant für Drohnenkonstruktoren benötigt. Ermöglicht Upgrade zu SOZ Strukturelle Verstärkung.



Kaserne
Trainingszentrum für Infanterie, in dem Task Force Commando und Schwere Scharfschützen trainieren. Zusätzlich Bau eines Geheimdienstzentrums sowie Upgrades zu Nahkampf-Gefangennahmetraining und GUOS Drohneneinsatzkapazität möglich.



Fahrzeugkommandozentrale
Trainingszentrum für Späheinheiten, in dem Comanche RH-66, Stryker ICV und Buggy- Einheiten aufgestellt werden können. Upgrade zu Buggy-Luftabwehrfähigkeit und Comanche-Panzerabwehrfähigkeit möglich.



Geheimdienstzentrum

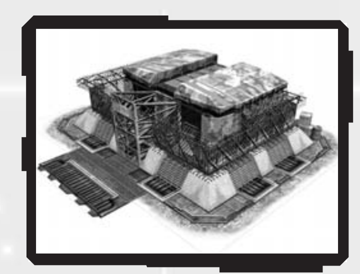
In dieser Erweiterung der Kaserne können Sie bis zu zehn Kriegsgefangene unterbringen und auf permanenter Basis Geld verdienen. Sie können die Gefangenen auch verhören, um Teile der Karte aufzudecken.



Wachturm

Abwehrturm mit Maschinengewehren. Upgrades zu Wachturm Erweiterte Panzerabwehrfähigkeit oder Wachturm Erweiterte Luftabwehrfähigkeit möglich.

S.H.I.E.L.D.



S.H.I.E.L.D.-Kontrollzentrale

Das S.H.I.E.L.D. (Super-Hochgeschwindigkeit Infanterie elektronisches Verteidigungssystem)-Trainingsgebäude, in das Sie alle S.H.I.E.L.D.-Einheiten aufstellen und aufrüsten können. Ermöglicht Upgrade mit millimetrischem Radar zur Tarnaufdeckung für die S.H.I.E.L.D.-Einheiten und den Bau eines Nanowellenheilungszentrums.



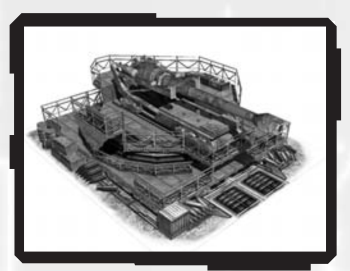
Reparatur- & Logistikzentrum

Kommandozentrale, in die Sie V44-Transport-Helikopter und die Reparatur-Humvees aufstellen können. Ermöglicht Upgrade zur V44-Tarnkapazität.



Nanowellenheilungszentrum

Dieser Zusatz zur S.H.I.E.L.D. (Super-Hochgeschwindigkeit Infanterie elektronisches Verteidigungssystem)-Kontrollzentrale ermöglicht es Ihnen, Ihre Infanterieeinheiten aus der Ferne zu heilen. Dieses Zentrum ist die einzige Heilungseinrichtung der Task Force Talon. Errichtung und Benutzung sind sehr kostenintensiv, aber dafür ist es sehr wirksam, da es keine Anwesenheit von MedEvac-Einheiten erfordert. Kann mit einer Hochdichten Nanowellen- Antenne aufgerüstet werden, um die Heilungszone zu vergrößern.



Mjolnir superschwere Haubitze

Ermöglicht den Einsatz von nuklearen Artilleriesalven oder Rotes Quecksilber Fusionsgeschoss-Salven, wenn Sie das Upgrade Rote Quecksilber Fusionstechnologie besitzen.

DROHNE



Spinnerbefehlszentrale

Fernkommandozentrum für alle Task Force Talon-Spinnerdrohnen. Ermöglicht Upgrade zu Gegenartillerieradar und Tarndrohnenkapazität.



Luftwaffenkontrollturm

Luftkontrollturm für Global Hawk-Drohnen und FA-35-Joint Strike-Jagdflieger. Ermöglicht Upgrades zu Frühwarnsystem und Global Hawk-Hellfire-Raketen.



Wächterdrohnen-Luftabwehreinheit
Kontrollzentrale, in die Sie die Anti-Taktische Waffen Wächterdrohnen aufstellen und verwalten können. Ermöglicht Upgrade zu Raketenwarnsystem und Verbesserung von Geschwindigkeit und Reichweite der Wächterdrohnen.

TASK FORCE TALON-EINHEITEN

NICHT KÄMPFENDES PERSONAL



Militärische Verwendung: Nutzlos ohne ihre Fahrzeuge, aber wertvoll nach Rückkehr zur Basis. Nicht kämpfendes Personal ist sehr langsam und daher leichte Beute für den Feind – um es zu evakuieren, könnte es ratsam sein, gepanzerte Fahrzeuge oder gar Helikopter zu benutzen.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
	Luftangriff, alle bewaffneten Bodeneinheiten.		

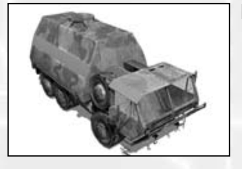
DROHNENKONSTRUKTOR



Militärische Verwendung: Kann jede Gebäudestruktur errichten. Wenn die Struktur fertiggestellt ist, wird die Drohne Teil des Gebäudes und kann erst durch Verkauf der Struktur wieder zurückerlangt werden.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
	Luftangriff, alle bewaffneten Bodeneinheiten.		

ÖLTANKER



Militärische Verwendung: Zur Ölförderung an einem Bohrturm.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
	Luftangriff, alle bewaffneten Bodeneinheiten.		

TASK FORCE COMMANDO



Militärische Verwendung: Die Kommando-Soldaten, aus denen die Bodentruppen der Task Force Talon bestehen, sind handverlesen aus allen Abteilungen des U.S.-Militärs. Ihre vorrangigen Aufgaben bestehen darin, auf dem Boden Augen und Ohren offen zu halten für schlagkräftigere Einheiten sowie Gebäude zu räumen und zu verteidigen. Es gibt nur wenige Infanterieeinheiten, die ihnen im Stadtkampf ebenbürtig sind. Sie sind ausgerüstet mit leichten Schusswaffen, die aufgerüstet werden können, um GUOS-Aufklärungsdrohnen zu starten.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
 	Bodeneinheiten, Fahrzeuge	 	GUOS-Drohneneinsatz

SCHWERER SCHARFSCHÜTZE



Die Scharfschützen der Task Force Talon sind Elitesoldaten und mit durchschlagenden .50 – Kaliber Gewehren ausgerüstet. Die tödlichste Infanterieeinheit auf dem Schlachtfeld. Da die Gewehre sogar leichte Fahrzeuge abschießen können, sind diese Scharfschützen die wichtigsten Panzerabwehreinheiten der Task Force, solange es noch keine S.H.I.E.L.D.-Einheiten oder das Upgrade zum Panzerabwehr-Comanche gibt. Schwere Scharfschützen haben eine niedrige Schussfrequenz und eine mittlere Bewegungsgeschwindigkeit.

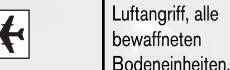
WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
 	Bodeneinheiten, Fahrzeuge	 	

BUGGY



Die typische TFT-Späheinheit mit Eignung für schnelle Angriffe: sehr schnell, kann weit sehen, mit thermalem Detektor zum Aufspüren von Tarneinheiten, lädt bis zu zwei Soldaten. Besitzt ein 12,7 mm Maschinengewehr und einen 20 mm Granatenwerfer. Kann mit Stinger-Raketen aufgerüstet werden, bietet guten Schutz gegen angreifende feindliche Helikopter und sogar gegen schlecht geschützte Flugzeuge.

WIRKSAM GEGEN:

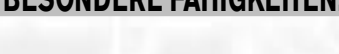



VERWUNDBARKEIT:



Luftangriff, alle bewaffneten Bodeneinheiten.

BESONDERE FÄHIGKEITEN:






UPGRADE:

Buggy Stinger-Raketenwerfer – kann leichte Boden-Luft Stinger-Raketen auf alle Luftziele abfeuern.

STRYKER ICV, MGS, MC



Militärische Verwendung: Vielseitiges, leicht gepanzertes Transportfahrzeug. Kann mit 105 mm mittlerem Gewehr oder tödlichen Anti-Infanterie-Minenwerfern ausgestattet werden. Obwohl es über eine mittlere Panzerung und hohe Geschwindigkeit verfügt, ist es stets besser, Stryker im Zug zu bewegen (mit mindestens 3 oder 4 Panzern in verschiedenen Modi), um wirksamer zu sein. Benutzen Sie den ICV, um Truppen zu transportieren, modifizieren Sie ihn dann zu einem MGS gegen Panzer oder zu einem MC-Minenwerfer-Träger gegen feindliche Infanterie. Ihre Anpassungsfähigkeit ist die große Stärke der TFT auf dem Schlachtfeld.

WIRKSAM GEGEN:






VERWUNDBARKEIT:

Luftangriff, alle Panzerabwehrsoldaten im Hinterhalt.

BESONDERE FÄHIGKEITEN:





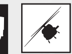

UPGRADE:

RAH66 COMANCHE



Militärische Verwendung: Die Comanche-Helikopter sind schnell und getarnt, jedoch nicht bewaffnet und nur leicht gepanzert. Normalerweise werden sie für Späh- und Aufklärungsmissionen vor Angriffen verwendet. Wenn sie jedoch mit Panzerabwehr-Raketen aufgerüstet werden, sind sie unsichtbare Killer und schnelle, hochmobile Unterstützungseinheiten.



WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
  	Luftabwehr-Bodeneinheiten, Jagdflieger, Elite-Infanterieeinheiten, Tarnaufdeckungs-Einheiten.	 	Hellfire II Panzerabwehr-Raketen



TIPP

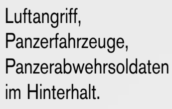
Obgleich der Comanche sehr wirksam gegen feindliche Infanterie ist, verliert er seine Tarnfähigkeit, wenn er Raketen abschießt.

S.H.I.E.L.D



S.H.I.E.L.D. (Super High Speed Infantry Electronic Defensive System) sind Prototypen der Infanterie der Zukunft: schnell, mit Kevlar-Panzerung gegen leichte Raketen oder Geschosse, Außenskelett und einem schweren Maschinengewehr, gekoppelt mit einem schnellen Panzerabwehr-Raketenwerfer. S.H.I.E.L.D. ist die perfekte Einheit für schnelle Angriffe.

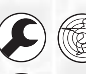


WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
    	Luftangriff, Panzerfahrzeuge, Panzerabwehrsoldaten im Hinterhalt. 		

REPARATUR-FAT-V



Die schnellste Bodenreparatureinheit. Reparaturkapazität im Stillstand. Besonders nützlich in Frontnähe (natürlich hinter Ihren eigenen Truppen), Sie müssen ihn jedoch vor feindlichem Feuer schützen – er ist stets ein beliebtes Ziel für Feinde! Diese Einheit kann auch Tarneinheiten in ihrer Umgebung aufdecken. Bis zu zwei Infanterieeinheiten haben in einem Reparatur-Humvee Platz, um feindliche Infanterie anzugreifen.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
	Luftabwehr-Bodeneinheiten, Jagdflieger, Infanterieeinheiten.	  	

V44 SCHWERER TRANSPORT



Der V44 ist der größte Transport-VTOL: sehr schnell, mäßiger Schutz, mit Platz für acht Soldaten oder leichte Fahrzeuge. Sie können mit ihm Truppen und Fahrzeuge hinter feindlichen Linien abladen, Notevakuierungen vornehmen oder eine SOZ mit Turm hinter feindlichen Linien errichten! Vorsicht: dieser VTOL ist nur mit einer doppelten Mini-Gun gegen Infanterie ausgestattet. Sie sollten ihm daher möglichst eine Eskorte bereitstellen oder den Luftraum mit FA35s und Global Hawks räumen, bevor Sie in feindliches Gebiet fliegen.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
	Luftabwehr-Bodeneinheiten, Jagdflieger, Elite-Infanterieeinheiten.		V44-Tarnkapazität

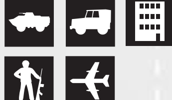
UGCV SPINNERDROHNE



Vielseitiger Hauptkampfpanzer der TFT. Unbemannt, sehr stark in allen Kampfmodi: Panzerabwehr-Geschütz, Bombendrohnen-Abschuss-System und SAM-Abschussbasis. Perfekt, um feindliche Angriffe zurückzuschlagen. Zwar ist sie langsam und teuer, doch hinterlässt sie kein nicht kämpfendes Personal auf dem Feld, wenn sie zerstört wird.

WIRKSAM GEGEN:





VERWUNDBARKEIT:

Luftangriff, Panzerabwehrsoldaten im Hinterhalt.

BESONDERE FÄHIGKEITEN:





UPGRADE:

RQ-4A GLOBAL HAWK



Die Global Hawk-Drohnen sind wie die Comanche-Helikopter schnelle Späher mit exzellenter Sichtweite und Tarnaufdeckungskapazität. Nach Upgrade können die Drohnen zwei Hellfire-Raketen zur Luftunterstützung mit sich führen.

WIRKSAM GEGEN:



VERWUNDBARKEIT:

Luftabwehr-Bodeneinheiten, feindliche Jagdflieger.

BESONDERE FÄHIGKEITEN:





UPGRADE:

Global Hawk-Hellfire-Raketen

TIPP



Die Drohnen verlieren ihre Tarnkapazität immer wenn sie ihre Raketen benutzen. Ändern Sie also Ihre Taktik, wenn Sie dieses Upgrade erworben haben.

FA35 „JOINT STRIKE-JAGDFLIEGER“



Dieser Jagdflieger-Bomber wurde aus zwei Gründen konzipiert: Lufthoheit und lasergesteuerte Bombenangriffe!! Im Luft-Luft-Kampf ist dieser Flieger nicht so gut wie die F15, doch treffen seine vier GPS-gesteuerten Bomben mit hundertprozentiger Sicherheit ihr Ziel. Über feindlichen Basen ist er stets verheerend, doch muss vor seinen Luftschlägen die feindliche Luftabwehr unschädlich gemacht werden, da er über keinen Tarnschutz und keine ECM-Kapazität verfügt.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
	Luftabwehr-Bodeneinheiten, feindliche Jagdflieger, Frühwarnradar.		

WÄCHTERDROHNE



Militärische Verwendung: Die Wächterdrohne schießt mit ihrem mobilen Luftabfangsystem extrem wirksame Hochgeschwindigkeits-Raketensalven auf alle nahenden feindlichen taktischen Waffen, zerstört sich jedoch dabei selbst.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
	Luftangriffe, alle bewaffneten Bodeneinheiten.		Verbesserung von Geschwindigkeit und Reichweite

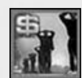
TFT-UPGRADES

STANDARD



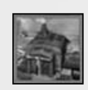
GUOS-Drohneneinsatz

Jedes TFT Commando kann eine einzelne GUOS-Drohne abschießen, die beim Aufschlag aktiviert wird und nicht zerstört werden kann. GUOS deckt die Zone 30 Sekunden lang auf und hat dieselbe Sichtweite wie ein Soldat. Anschließend können Sie eine weitere Drohne abschießen.



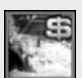
Nahkampf-Gefangennahmetraining

Um an mehr Kriegsgefangene und überlebende Crewmitglieder aus unschädlich gemachten Fahrzeugen zu kommen, werden alle Ihre Infanterieeinheiten in nicht-tödlichen Kampftechniken ausgebildet und sind Ihre Bodenfahrzeuge mit nicht-tödlicher Munition ausgestattet.



SOZ Strukturelle Verstärkung

Alle SOZ-Strukturen können 50 Prozent mehr Schaden einstecken.



Konto-Hacking

Indem Sie sich in Bankkonten hacken, die feindliche Gefangene aufgedeckt haben, richten Sie erheblichen finanziellen Schaden bei Ihrem Gegner an. Jedes Mal wenn Sie eine feindliche Einheit gefangen nehmen, wird die Hälfte der Kosten für diese Einheit von deren Geldern genommen.



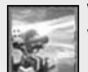
Hellfire II Panzerabwehr-Raketen

Der Comanche kann jetzt Hellfire II-Raketen abschießen, die schneller als Apache-Raketen sind, jedoch weniger Schaden anrichten.



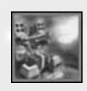
Buggy leichter Stinger-Raketenwerfer

Alle Buggy können jetzt eine leichte Boden-Luft-Stinger-Rakete abschießen, wodurch die Flugabwehrfähigkeit der U.S. Army auf dem Schlachtfeld erheblich verbessert wird.



Wachturm erweiterte Panzerabwehrfähigkeit

Verbessert die Panzerabwehr-Fähigkeit von Wachtürmen.



Wachturm erweiterte Luftabwehrfähigkeit

Wachtürme können damit auf Lufteinheiten zielen.

S.H.I.E.L.D.



S.H.I.E.L.D millimetrischer Radar
Damit können alle S.H.I.E.L.D.-Einheiten innerhalb ihrer Sichtlinie jede Tarneinheit aufdecken, die nicht in der Luft ist.



V44 Tarnkapazität
Alle V44 Transporthelikopter erlangen Tarnfähigkeit.



Rotes Quecksilber Fusionstechnologie
Mjölnir_Haubitzen können nun Rote Quecksilber-Geschosse feuern, die erheblich mehr Schaden verursachen.

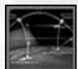
DROHNE



SPINNER, Gegenartillerie-Radar
Alle SPINNER-Drohnen haben jetzt Radarverfolgung und können damit nahende Raketen und Geschosse erkennen. Auf der Mini-Karte werden alle Artilleriebatterien angezeigt, die im Erkennungsgebiet schießen.



SPINNER, Tarndrohnenkapazität
Alle Drohnen, die von einem SPINNER abgeschossen werden, operieren in vollem Tarnmodus.



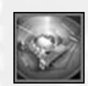
Frühwarnradar
Das Frühwarnradar schlägt Alarm, sobald ein Gegner einen Luftschlag startet. Es kann ebenfalls Tarnflugzeuge aufdecken (YF23, B2 Bomber oder Global Hawk).



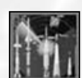
Global Hawk Hellfire-Rakete
Alle Global Hawk sind jetzt mit zwei Hellfire Luft-Boden-Raketen ausgestattet, die automatisch auf Fahrzeuge abgeschossen werden, die sich im Zielgebiet befinden oder sich dorthin bewegen. Wenn sie Raketen abschießen, verlieren die Global Hawk-Drohnen ihre Tarnfähigkeit.



Nanowellenheilungszentrum hochdichte Antenne
Vergrößert die Heilungszone des Nanowellenheilungszentrums.



Wächterdrohne Upgrade Geschwindigkeit und Reichweite
Vergrößert die Größe der Schutzzone und verdoppelt die Bewegungsgeschwindigkeit.



Raketenwarnsystem
Dieses System warnt Sie, sobald eine ballistische oder taktische Waffe zum Abschuss vorbereitet wird, und zeigt Ihnen an, wenn die Waffe bereit ist.

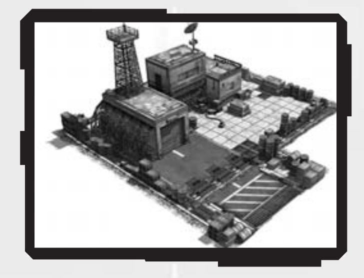
U.S. ARMY

In *Act of War: Direct Action* wird die Bezeichnung „U.S. Army“ als Oberbegriff für alle Einheiten verwendet, die unter dem Kommando des Pentagon stehen: Armee, Navy, Marine-Corps und Air Force. Diese spezialisierte, schlagkräftige Truppe ist dafür ausgerüstet, jeder Bedrohung zu begegnen, jederzeit und an jedem Ort.

Die einzige Schwäche der U.S. Army auf dem Schlachtfeld liegt darin, dass sie keine Mehrzweck-Einheiten hat, die sich schnell an wechselnde äußere Umstände anpassen könnten – die meisten ihrer Einheiten sind hoch spezialisiert auf bestimmte Aufgaben. Nichtsdestoweniger können ihre F-15 Eagle völlige Lufthoheit erlangen und behaupten, und ihre Abrams-Panzer und Paladin selbstfahrende Artillerie sind am Boden so gut wie konkurrenzlos.

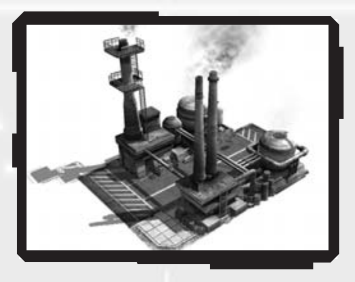
GEBÄUDE

DEFCON 3



HQ DEFCON 1, 2 und 3

Primäres Produktionszentrum für die Herstellung von Bulldozern, Änderungen im DEFCON-Alarmstatus und Weltmedien-Support.



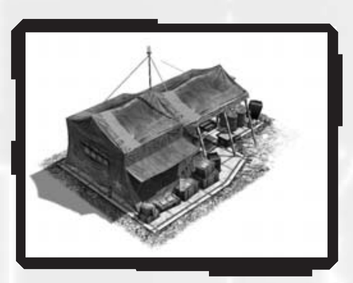
Raffinerie

Zentrum für Ölförderung und Tankerherstellung.



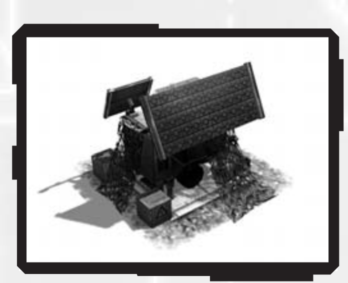
Bohrturm

Eine Struktur, die auf ein Öldepot gebaut wird und als Förderturm dient, der Öltanker mit Öl versorgt.



Kaserne

Infanterietrainingszentrum zur Aufstellung von U.S. Marinesoldaten, Javelin-Einheiten, Minenwerfer-Einheiten, Scharfschützen und Delta Force-Einheiten. Ermöglicht Upgrade zu M203 Granatwerfern und nicht-tödlichem Kampftraining.



Feldgenerator

Erzeugt elektrische Energie für Einheiten und Strukturen.



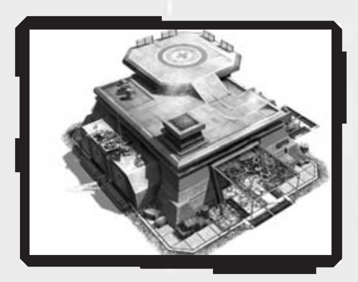
Leichtes Waffendepot

Fabrik für leicht gepanzerte Fahrzeuge: Humvee, Bradley, Avenger und M-113. Ermöglicht Upgrade des Stinger für den Avenger zum RMP Block II-Modell.



Sandsackschutz

Verteidigungsstruktur mit Platz für bis zu vier Soldaten.



Feldkrankenhaus

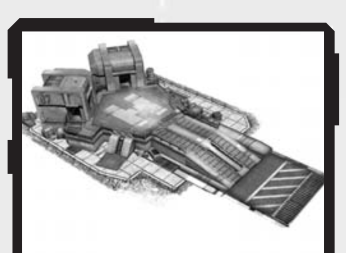
In dieser Struktur werden Gefangene von der CIA verhört, um wichtige Informationen über den Feind zu erhalten. Alliierte Soldaten werden im Krankenhaus geheilt, bevor sie wieder in die Schlachtzone gehen, und es kann ein Medical Black Hawk ausgesandt werden, um schwer verwundete Soldaten vom Feld zu holen.

DEFCON 2



ADATS-Turm

Schwer gepanzerter Turm, der acht Flugabwehr oder Panzerabwehrraketen feuern kann, bevor er wieder neu geladen werden muss. Wenn er nicht feuert, ist der Turm durch eine schwere Titanhülle geschützt. ADATS-Türme haben außerdem Tarnaufdeckungsfähigkeit.



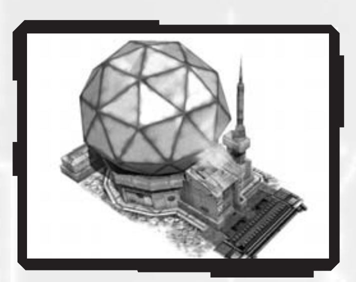
Schweres Waffendepot

Fabrik für schwer gepanzerte Panzer: Abrams, Paladin und MLRS. Ermöglicht Upgrade zu Abrams reaktive Panzerung und MLRS Gegenartillerieradar.



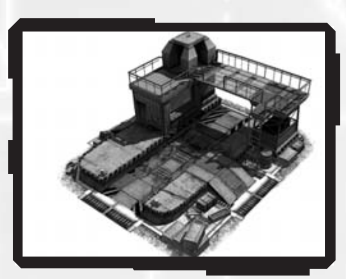
Heliport

Helikopterfabrik zur Herstellung von Apache und Black Hawk.



Luftkontrollturm

Flugzeugzentrum zum Start von A10 Thunderbolt Flugzeugen, F15 Eagle-Jägern und B2 Spirit Bombern. Upgrade mit Frühwarnradar möglich, das feindliche Luftangriffe anzeigt. Das Upgrade zu ALQ-119 ECM Stör-Plattform macht Ihre Flugzeuge resistenter gegen Raketen und das AIM-120 AMRAAM-Upgrade erhöht die Reichweite für F15 Eagles.



Reparaturdepot

Fabrik für Reparaturfahrzeuge zur Herstellung von Sikorsky. Ermöglicht Upgrade zu verbessertem Logistiksupport.



DEFCON 1



Wolverine-Raketensilo

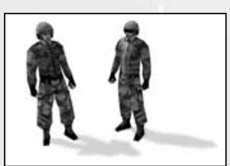
Schwer geschütztes, unterirdisches Abschuss-Silo für Wolverine-Marschflugkörper.



Patriot Raketenabwehrsystem
Luftabwehrsystem, das bis zu vier feindliche taktische Waffen abfangen kann.

U.S. ARMY-EINHEITEN

NICHT KÄMPFENDES PERSONAL



Militärische Verwendung: Nutzlos ohne ihre Fahrzeuge, aber wertvoll nach Rückkehr zur Basis. Nicht kämpfendes Personal ist sehr langsam und daher leichte Beute für den Feind – um es zu evakuieren, könnte es ratsam sein, gepanzerte Fahrzeuge oder gar Helikopter zu benutzen.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
	Luftangriff, alle bewaffneten Bodeneinheiten.		

BULLDOZER



Militärische Verwendung: Konstruktionsfahrzeug für alle Strukturen.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
	Luftangriff, alle bewaffneten Bodeneinheiten.		

ÖLTANKER



Militärische Verwendung: Zur Ölförderung an einem Bohrturm.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
	Luftangriff, alle bewaffneten Bodeneinheiten.		

MARINESOLDAT



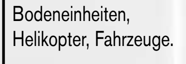
Militärische Verwendung: Die Marine ist die Standardinfanterieeinheit der U.S. Army. Marinesoldaten sind gut trainiert, gut ausgerüstet, schnell und sehr gut geeignet zum Angriff und zur Verteidigung von Gebäuden. Wenn Sie ein ganzes Kommando Marinesoldaten haben, sind sie gefährlich für tieffliegende Helikopter. Sie können robben, sich vor dem Feind verstecken, Hinterhälte stellen und Kriegsgefangene nehmen. Wenn Sie mehr Feuerkraft gegen leichte Fahrzeuge oder mittlere Infanteriegruppen benötigen, rüsten Sie Ihre Marinesoldaten mit M203 Granatwerfern aus.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
 	Bodeneinheiten, Fahrzeuge	  	M203 Granatwerfer –– Marines feuern alle fünf Schuss eine 40 mm Granate aus dem M16A2-Gewehr. Sehr wirksam gegen Infanteriegruppen.

JAVELIN-SOLDAT



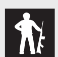
Militärische Verwendung: Der Javelin Panzerabwehrsoldat ist mit seiner „zielsuchenden"-Panzerabwehrrakete die beste Waffe gegen Panzer und Gebäude. Diese Einheit muss vor feindlicher Infanterie geschützt werden, aber wenn sie Hinterhälte stellt oder in Gebäuden ist, kann sie selbst für hervorragend gepanzerte Fahrzeuge absolut tödlich sein. Sie kann keine bewegliche feindliche Infanterie orten und sie ist auch nicht besonders gut innerhalb von Gebäuden, denn wenn sie ihre Panzerabwehrraketen in geschlossenen Räumen abfeuert,
zerstört sie normalerweise das feindliche Ziel UND den Raum, in dem sie sich befindet!

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
  	 Bodeneinheiten, Helikopter, Fahrzeuge.	  	

MINENWERFER-TEAM



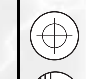
Dieses Team aus gut ausgebildeten Soldaten kann indirekte Minen mit mittlerer Reichweite abfeuern. Sie brauchen einige Zeit, um die Minenwerfer in Position zu bringen, sind langsam und können aufgrund des Umfangs ihrer Ausrüstung keine Gebäude betreten. Außerdem müssen sie geschützt oder hinter der Frontlinie versteckt werden. Am wirksamsten sind sie, wenn sie den Feind unter konstantes, indirektes Unterdrückungsfeuer setzen.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
	Bodeneinheiten, Helikopter, Fahrzeuge.		

SCHARFSCHÜTZE



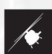
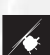
Der ultimative Scharfschütze der U.S. Army. Ein Mann, ein Gewehr: niedrige Schussfrequenz, geringe Widerstandsfähigkeit, aber absolut tödlich. Ein guter Scharfschütze kann die meisten menschlichen Ziele mit einer einzigen Kugel töten und kann auch auf Einheiten in Gebäuden schießen. Scharfschützen können robben oder Hinterhälte legen und sich so außer Sichtweite des Feindes begeben. Sie sind perfekt zum Spähen (weite Sicht durch Zielfernrohr), Gefangennehmen von Feinden und für getarnte Störmissionen.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN: 	UPGRADE:
	Bodeneinheiten, Helikopter, Fahrzeuge.	  	

DELTA FORCE ELITESOLDAT



Militärische Verwendung: Die Delta Force ist die Eliteinfanterie der U.S. Army, die beste aller Spezialeinheiten. Sie ist sehr gut ausgebildet, mit einer schnellen, präzisen Maschinenpistole ausgerüstet und exzellent zum Einnehmen und Verteidigen von Gebäuden. Außerdem stellt sie eine ernstzunehmende Bedrohung für tieffliegende Helikopter dar. Delta Force-Einheiten können robben und sich außer Sichtweite des Feindes begeben. Sie sind perfekt zum Spähen, Gefangennehmen und mit ihren thermalen Detektoren auch für Tarnaufdeckungs-Missionen geeignet.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
 	Bodeneinheiten, Fahrzeuge.	   	

AUFKLÄRUNGS-FAT-V



Die typische Aufklärungseinheit der U.S. Army: sehr schnell, kann weit sehen, mit thermalen Detektoren zum Aufspüren von Tarneinheiten, lädt bis zu vier Soldaten. Nicht gut geeignet für schnelle Angriffe, doch ist er immer gut als Eskorte für eine Hauptkampfkraft, zumindest zur Tarnaufdeckung.

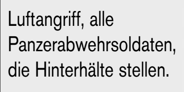


WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
	Luftangriff, alle bewaffneten Bodeneinheiten.		

M2A3 BRADLEY



Diese Einheit ist ein perfektes Kampffahrzeug, vor allem für frühe Angriffe auf eine schwache feindliche Position. Aufgrund der mittleren Panzerung, dem 20 mm Geschütz und der hohen Geschwindigkeit ist es stets ratsam, ihn in Zügen von mindestens drei oder vier Fahrzeugen zu bewegen. Sie können ihn auch benutzen, um Infanterie für einen Überraschungsangriff hinter feindliche Linien zu transportieren.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
  	 Luftangriff, alle Panzerabwehrsoldaten, die Hinterhälte stellen.	 	

AVENGER



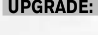
Diese Einheit hat nur einen einzigen Zweck – sie soll feindliche Flugzeuge davon abhalten, mit ihrem Arsenal an Stinger-Raketen über Ihre Köpfe zu fliegen! Eine perfekte Einheit zum Eskortieren aller Bodeneinheiten.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
	Alle Bodeneinheiten.	  	Stinger-Raketen Block II – Alle Avenger feuern eine FIM-92A Stinger Block II-Rakete, die eine höhere Reichweite hat und den doppelten Schaden anrichtet.

M113 A3



Militärische Verwendung: Exzellenter schwerer Transporter für bis zu acht Infanterieeinheiten, mit mittlerer Geschwindigkeit, starker Widerstandsfähigkeit gegen feindliches Feuer und ausgerüstet mit M60 Maschinengewehren. Sie können ihn verwenden, um Ihre Frontlinie zu verstärken oder eine Hauptkampfkraft gegen Infanterie zu unterstützen, ohne dass Sie riskieren, auf dem Weg Truppen zu verlieren. Eine gute Möglichkeit ist es auch, direkt durch die feindliche Verteidigung zu fahren, um ihre Frontlinie zu durchbrechen und dahinter Truppen abzuladen.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
	Luftangriff, Panzerabwehrsoldaten im Hinterhalt.	 	

M1A2 ABRAMS



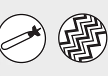
Mit seiner ungeheuren Feuerkraft, der schweren Panzerung und hoher Geschwindigkeit ist der Abrams-Panzer die mächtigste Bodeneinheit und ideal für schlagkräftige Bodenangriffe gegen jegliche Verteidigung. Achten Sie jedoch darauf, dass diese Panzer durch Mengen an Panzerabwehr-Infanterie und Helikopter sehr verwundar sind. Es ist immer gut, sie mit Avengers, Apaches und/oder Infanterie in Bradleys oder M113s zu eskortieren.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
   	Luftangriff, Panzerabwehrsoldaten im Hinterhalt.	 	Reaktive Panzerung – Wenn Sie dieses Upgrade erworben haben, lenken Ihre M1A2-Panzer den Aufschlag aller Raketen und Geschosse, die auf sie gefeuert werden, innerhalb der ersten sechs Sekunden jedes Kampfes teilweise ab. Diese Fähigkeit ist nicht automatisch und erfordert eine Reaktivierungszeit von 60 Sekunden.

M109 PALADIN



Militärische Verwendung: Diese starke Artillerieeinheit kann schlagkräftige Langstrecken-Angriffe vornehmen. Zum Feuern muss das Fahrzeug stehen. Die Schadenszone eines Geschosses ist nicht besonders groß, jedoch ist ihre Feuerkraft konzentriert. Eine perfekte Waffe gegen kleine und langsame oder stehende Ziele.

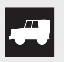
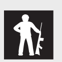
WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
 	Luftangriff, alle bewaffneten Bodeneinheiten.	 	

MLRS



Militärische Verwendung: Die schlagkräftigste Artillerieeinheit in Act of War : Direct Action, jedoch sehr verwundbar, so dass sie einen guten Schutz benötigt. Positionieren Sie diese Einheit immer hinter der Front. Zum Schießen muss das Fahrzeug stehen. Perfekte Ziele sind große Gruppen feindlicher Einheiten oder beschädigte, langsame Fahrzeuge. Achtung: Die MLRS macht mit ihrem Streuschaden keinen Unterschied zwischen Freund und Feind – also Vorsicht vor Selbstbeschuss.

WIRKSAM GEGEN:

VERWUNDBARKEIT:

Luftangriff, alle bewaffneten Bodeneinheiten.

BESONDERE FÄHIGKEITEN:

UPGRADE:

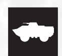
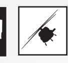
Gegenartillerie-Radar – MLRS kann jede feuernde feindliche Artillerie über seine normale Sichtweite hinaus sehen und angreifen.

AH64D APACHE



Dieser Kampfhelikopter ist die Speerspitze der U.S.-Kavallerie. Der Longbow Apache ist eine sehr vielseitige Waffe, schnell, mit starker Panzerabwehr-Feuerkraft, schwerer Panzerung und einer Frontkanone für leichte Fahrzeuge und Infanterie. Wenn der Feind Lufthoheit hat, landen Sie ihn am Boden, aber schützen Sie ihn vor feindlichen Bodentruppen.

WIRKSAM GEGEN:

VERWUNDBARKEIT:

Luftabwehr-Bodeneinheiten, Jagdflieger, Elite-Infanterieeinheiten.

BESONDERE FÄHIGKEITEN:



UPGRADE:

UH60 BLACKHAWK



Militärische Verwendung: Der Haupt-Transporthelikopter der U.S. Army: schnell, mit mittlerem Schutz und Platz für acht Soldaten. Sie können mit ihm Soldaten hinter feindlichen Linien abladen, ihn für Notevakuierungen oder tödliche Gebäude-Angriffe vom Dach aus verwenden. Sie können versuchen, die Landezone vor dem Abladen mit seinem leichten Maschinengewehr zu räumen, was aber zumeist nicht sonderlich effektiv ist. Nehmen Sie immer einen sicheren Weg, um Boden-Luft-Verteidigung oder -Jagdflieger zu umgehen, und versuchen Sie, Ihren Feind von hinten zu überrumpeln! Wenn der Helikopter abstürzt, erwarten Sie keine Überlebenden!

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
	Luftabwehr-Bodeneinheiten, Jagdflieger, Infanterieeinheiten.		

UH60Q MEDEVAC BLACKHAWK



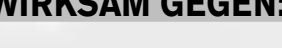
Militärische Verwendung: Der Haupthelikopter der U.S. Army für medizinische Betreuung und Evakuierung. Schnell, mit mittlerem Schutz und Platz für acht verletzte Soldaten. Nehmen Sie immer einen sicheren Weg, um Boden-Luft-Verteidigung oder -Jagdflieger zu umgehen.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
	Luftabwehr-Bodeneinheiten, Jagdflieger, Infanterieeinheiten.		

F15 EAGLE



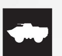
Dieser Jäger wurde zur Gewinnung Lufthoheit entworfen: Jegliche Feinde, die versuchen, über das Schlachtfeld zu fliegen, werden von ihm angegriffen. Der F15 ist schnell, hat drei Sidewinder AIM-9M Luft-Luft-Raketen und ist besonders widerstandsfähig gegenüber Luftabwehrwaffen. Auch zum Eskortieren anderer Flugzeuge sehr nützlich.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
	Luftabwehr-Bodeneinheiten, feindliche Jagdflieger.		AMRAAM 120 Rakete – Damit richtet der F15 Eagle doppelten Schaden bei feindlichen Zielen an und hat die doppelte Reichweite. ALQ-184 Stör-Plattform –– Alle U.S.-Flugzeuge sind schwieriger zu orten und haben 50 Prozent mehr Panzerung.

A10 THUNDERBOLT II „WARTHOG“



Dieses Flugzeug ist zur Luftunterstützung konzipiert: Alle Fahrzeuge werden mit vier Maverick AGM-65D Luft-Boden-Raketen beschossen. Doch trotz starker Panzerung und Doppelmotor ist es schrecklich langsam. Lassen Sie es aus diesem Grund nicht ohne Eskorte fliegen oder zu lange über dem Schlachtfeld bleiben.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
 	Luftabwehr-Bodeneinheiten, feindliche Jagdflieger.		ALQ-184 ECM Stör-Plattform – Alle U.S.-Flugzeuge sind schwieriger zu orten und haben 50 Prozent mehr Panzerung.

B2 SPIRIT



Dieser Tarnbomber kann einen durchschlagenden Bombenteppich in einer sehr konzentrierten Zone abwerfen. Perfekt, um statische Ziele, Gebäude oder feindliche Stromgeneratoren abzuschießen. Hingegen ist es sehr schwer, mit dieser Waffe bewegliche Einheiten zu treffen. Eskortieren Sie ihn immer mit einem F15 –– der B2 ist SEHR teuer.

WIRKSAM GEGEN:

VERWUNDBARKEIT:

Luftabwehr-Bodeneinheiten, feindliche Jagdflieger, Luft-Tarnaufdeckungs-Radar.

BESONDERE FÄHIGKEITEN:

UPGRADE:

ALQ-184 ECM Stör-Plattform –– Alle U.S.-Flugzeuge sind schwieriger zu orten und haben 50 Prozent mehr Panzerung.

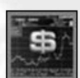
U.S. ARMY-UPGRADES

DEFCON 3



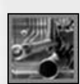
Weltmediensupport

Eine Repatriierung bringt Ihrer Seite $ 500 statt $ 250.



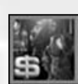
CIA-Konteneinfrierung

Die CIA friert die Bankkonten ein, die von feindlichen Gefangenen preisgegeben wurden. Jedes Mal wenn der Spieler einen Gefangenen nimmt, wird die Hälfte der Kosten für diese Einheit dem Gegner vom Geld abgezogen.



U.S. Marine M203 Granatwerfer

Alle U.S.-Marinesoldaten werden mit Granatwerfern ausgerüstet, die automatisch jeweils nach vier Gewehrschüssen eine Granate abfeuern und damit zusätzlichen Schaden bei der feindlichen Infanterie anrichten.



Nicht-tödliches Kampftraining

Um an mehr Kriegsgefangene und überlebende Truppenmitglieder aus unschädlich gemachten feindlichen Fahrzeugen zu kommen, werden alle Ihre Infanterieeinheiten in nicht-tödlichen Kampftechniken ausgebildet und sind Ihre Bodenfahrzeuge mit nicht-tödlicher Munition ausgestattet.



Notbatterie

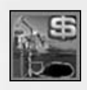
Im Falle eines Stromausfalls verfügt der Spieler über 10 zusätzliche Sekunden an Notstromversorgung, die er nutzen kann, um den Ausfall zu beheben.



Avenger Block II RMP Stinger-Raketen

Das Block II- Upgrade zu den umprogrammierbaren, Mikroprozessor-gestützten Stinger-Raketen erhöht Reichweite, Geschwindigkeit und Genauigkeit der normalen Stinger-Raketen und verbessert damit erheblich die Boden-Luft-Kapazitäten des Avenger.

DEFCON 2



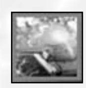
Tiefbohrtechnologie

Die maximale Kapazität eines Bohrturms wird um 20 Prozent erhöht. Nur aufgerüstete Bohrtürme können von der 20-prozentigen Erhöhung profitieren.



E-3 Turm-AWACS-Verbindung

Dieses Upgrade erhöht den Schaden, den die Boden-Luft-Raketen der ADATS-Türme anrichten.



J-STARS-Verbindung

Dieses Upgrade erhöht den Schaden der Panzerabwehrraketen der ADATS-Türme.



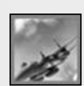
M1A2 Abrams Vollspektrum aktiver Schutz (FSAP)

Ermöglicht Ihnen, ein verbessertes System von Gegenmaßnahmen gegen Panzerabwehrraketen für Ihre Abrams-Panzer zu aktivieren. Bei Aktivierung ist Ihr Panzer sechs Sekunden lang vor jeglichem Feuer geschützt. Danach benötigt das System eine Minute, bevor es wieder aktiviert werden kann. Dies ist besonders nützlich kurz vor Angriffen auf eine starke Verteidigung oder um einen sicheren Rückzug aus einer gefährlichen Zone zu gewährleisten.



MLRS Gegenartillerie-Radar

Alle MLRS-Einheiten werden mit einem millimetrischen Radar ausgestattet, das die Flugbahnen nahender Raketen und Artilleriegeschosse analysiert und damit feindliche Artillerieeinheiten außerhalb der normalen Sichtreichweite orten und angreifen kann.



ALQ-184 ECM Stör-Plattform

Diese Innenbord-Stör-Plattformen geben allen Ihren Flugzeugen die zusätzliche Fähigkeit, Schaden von auftreffenden Raketen auszuhalten. Außerdem sind sie damit schwieriger zu orten.



EWR Frühwarnradar

Das Frühwarnradar schlägt früher Alarm, wenn feindliche Luftschläge anstehen, gibt Ihnen die Ziele der feindlichen Flugzeuge an, zeigt den Countdown an und deckt Tarnflugzeuge auf – es ist also eine große Hilfe, um sich gegen Angriffe zu verteidigen. (Und falls Sie sich nicht verteidigen können, haben Sie zumindest genügend Zeit zu flüchten oder das Zielobjekt zu verkaufen).



AIM-120 AMRAAM Langstrecken-Rakete

Upgrade zur Langstrecken-Rakete, die doppelt so viel Schaden anrichtet wie der Sidewinder.



Verbesserter Logistik-Support

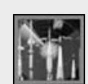
Dieses Upgrade verdoppelt die Reparaturgeschwindigkeit des Reparaturzentrums.

DEFCON 1



Plasma Charge-Technologie

Rüstet alle Standard-Wolverine zu Wolverine „Babyatombomben" auf. Dieses Plasmageschoss ist extrem wirksam bei Gebäuden und es vernichtet alle Einheiten in der Nähe. Flugzeuge bleiben bei der Explosion jedoch unbehelligt.



Raketenwarnsystem

Schlägt Alarm, wenn eine ballistische oder taktische Waffe vom Feind zum Abschuss vorbereitet wird.

KONSORTIUM

Über das Konsortium und seine führenden Mitglieder ist nur sehr wenig bekannt. Zumindest weiß man, dass es ihm durch Bestechung und Infiltration gelungen ist, die Kontrolle über eine große Zahl bewaffneter Gruppierungen auf der ganzen Welt zu erlangen – terroristische Organisationen, bewaffnete Miliz, Freiheitskämpfer, Söldner – die es mit Waffen ausgerüstet hat, die zum Teil so fortschrittlich sind, dass nicht einmal die Task Force Talon über wirksame Gegenmaßnahmen verfügt.

Das Konsortium operiert in zwei unterschiedlichen Modi: geheim und enthüllt. Im Geheim-Modus geht es mit einer großen Zahl an billiger Infanterie und leicht gepanzerten Fahrzeugen vor, um sich schnell einen zahlenmäßigen Vorteil zu verschaffen. Je länger die Schlacht dauert, desto mehr verliert sich jedoch dieser Vorteil. Dann muss es seine ganze Stärke aufdecken – zu der auch die revolutionären Akula Tarndrohnenpanzer gehören.

Im enthüllten Modus ist das Konsortium ein ernstzunehmender Gegner. Sein Nachteil ist jedoch, dass es zur Finanzierung seiner teuren High-Tech-Kräfte darauf angewiesen ist, viele Kriegsgefangene zu nehmen.

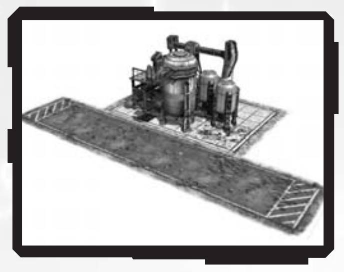
KONSORTIUM-GEBÄUDE

GEHEIM



Geheimes HQ

Keine Infromationen verfügbar.



Bohrturm

Eine Struktur, die auf ein Öldepot gebaut wird und als Förderturm dient, der Uraltanker mit Öl versorgt. Upgrade ermöglicht Selbstzerstörung, wodurch die Ölquelle für Gegner eine Zeit lang unbenutzbar wird.



Raffinerie
Zentrum für Ölförderung und die Produktion von Uraltankern.



Kaserne
Trainingszentrum für Infanterie, in dem AK-74-Soldaten, RPG-7-Soldaten, MM1-minenwerfer-Soldaten, Kornet-Raketen und SA7-Raketen ausgebildet werden. Upgrade zur Terroristischer Geiselnahme möglich.



Fahrzeugdepot
Fahrzeugdepot, in dem AMX 10 RC, Porcupine, BTR-80 und Tunguska aufgestellt werden können. Upgrade zu Porcupine Hochgeschwindigkeits-Einsatz und Tunguska erweitertes AA-Radar.



Helikopterplattform
Helipad als Basis für MI35 Hind. Erlaubt FFAR Hydra-Rakten Upgrade, durch das Hinds tödliche Raketensalven abfeuern können



Feldgefangenenlager
Zentrum zur Evakuierung und zum Verhör, in dem auch BMM-1 gebaut werden.

ENTHÜLLT



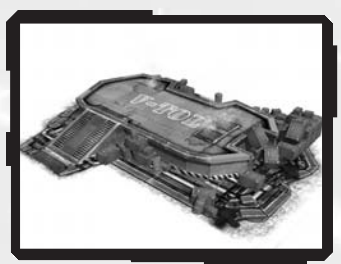
Geheimes HQ
Keine Infromationen verfügbar.



Tokamak-Reaktor
Die Tokamak-Reaktoren produzieren Starkstrom, mit dem die Konsortium-Basen auf dem Schlachtfeld versorgt werden. Sie können auch aufgeladen werden, um als defensive Waffe zu dienen – wählen Sie einfach einen Ihrer Tokamak aus und klicken Sie auf das Feld „Aufladen". Alle Generatoren bauen dann ein zerstörerisches Kraftfeld um sich auf. Sie können das Kraftfeld jederzeit wieder aufheben. Gehen Sie damit aber vorsichtig um, da es auch für die Reaktoren selbst sehr schädlich ist.



Tarnpanzerlabor
High-Tech-Fabrik zur Produktion von Fennek, Akula, LWSP Piranha und optisch getarnten Söldnern. Upgrade mit Akula schwerem Sprengkopf aus abgereichertem Uran und Piranha Gegenartillerie-Radar möglich.



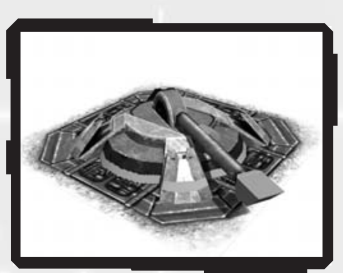
VTOL-Plattform

High-Tech-Helipad zur Herstellung von V24 Transport- und V22 Reparaturflugzeugen. Upgrade zu V24 Markerraketen-Abschussrampe möglich.



Luftkontrollturm

Luftkontrollzentrum zur Produktion von YF23 „Black Widow“. Ermöglicht Upgrade mit EGBU lasergesteuerter Bombe und Luftfrühwarnsatelliten.



Gefechtsturm

Aktive Verteidigungsstruktur, die vorrangig gegen Fahrzeuge wirksam ist. Haupt-Tarnerkennung des Konsortiums.



Elektromagnetisches Schild Luftabwehr

Verteidigungsstruktur gegen taktische Waffen, die bis zu vier Angriffe mit taktischen Waffen auf einmal abfangen kann. Upgrades zur Vergrößerung der Reichweite und Warnsystem möglich



Schläferzelle

Struktur, die ohne Verzögerung Einheiten zu anderen Basen bringt oder von ihnen holt.



Falling Star-Uplink

Gelände für taktische Waffen. Es können bis zu drei Satelliten gleichzeitig geortet werden. Upgrade mit Ebola-Fieber möglich, wodurch sowohl die Falling Star Satelliten als auch die MM1-Minenwerfer feindlicher Infanterie erheblich größeren Schaden zufügen können.

KONSORTIUM-EINHEITEN

NICHT KÄMPFENDES PERSONAL



Militärische Verwendung: Nutzlos ohne ihre Fahrzeuge, aber wertvoll nach Rückkehr zur Basis. Nicht kämpfendes Personal ist sehr langsam und daher leichte Beute für den Feind – um es zu evakuieren, könnte es ratsam sein, gepanzerte Fahrzeuge oder gar Helikopter zu benutzen.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
	Luftangriff, alle bewaffneten Bodeneinheiten.		

URALTANKER



Militärische Verwendung: Einfacher Tanker zur Ölförderung an einem Bohrturm.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
	Luftangriff, alle Bodeneinheiten.		Schematische Modifikation Ural-Bomber

MI-17 HIP HELIKOPTER



Militärische Verwendung: Hip Helikopter sind die Entsprechung zu Drohnenkonstruktoren und Bulldozern und können alle Konsortium-Strukturen bauen.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
	Luftabwehr-Bodeneinheiten, Jagdflieger		

URAL-BOMBER



Militärische Verwendung: Modifizierte Version des Uraltankers, ausgerüstet mit explosiver Ladung, die Sie beliebig hochgehen lassen können. Dieser Tanker verliert zwar die Fähigkeit, Öl zu laden, wird jedoch vom Feind nicht als offensives Fahrzeug erkannt.



WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
  	Luftangriff, alle Bodeneinheiten.		

AK74 SOLDAT



Militärische Verwendung: Der AK74-Soldat ist die typische terroristische Infanterieeinheit. Er ist schlecht ausgebildet, gut bewaffnet, hat eine niedrige Schussfrequenz und ist nützlich zum Einnehmen und Verteidigen von Gebäuden. Er ist schnell am Boden, und wenn Sie ein ganzes Kommando haben, stellt es eine mittlere Bedrohung für tieffliegende Helikopter dar. Der AK74 kann auch seine Waffen wechseln, um sich auf neue Gegner umzustellen, und Kriegsgefangene nehmen.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
 	Bodeneinheiten, Fahrzeuge.	  	

RPG7 SOLDAT



Militärische Verwendung: Der RPG7 Raketenwerfer-Soldat ist das Gegenstück zum alten Panzerfaust-Soldaten aus dem Zweiten Weltkrieg. Sie müssen ihn vor feindlicher Infanterie schützen, aber wenn diese Einheit Hinterhälte stellt oder in Gebäuden ist, kann sie für jedes stehende Fahrzeug und Gebäude vernichtend sein. Sie kann nicht auf bewegliche Infanterie schießen, sollte also nur auf stehende Soldaten zielen, aber die Explosionssplitter sind perfekt für große Gruppen. Vorsicht: RPG7 sind nicht besonders gut in Gebäudekämpfen – denn wenn sie ihre Raketen in geschlossenen Räumen abfeuern, zerstören sie normalerweise das feindliche Ziel UND den Raum, in dem sie sich befinden.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
  	Bodeneinheiten, Helikopter, Fahrzeuge.	  	

MM1 MÖRSERWERFER-SOLDAT



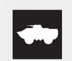
Dieser gut ausgebildete Soldat kann indirekte leichte Minenwerfer-Geschosse mit mittlerer Reichweite abfeuern. Schützen Sie ihn gut und benutzen Sie ihn, um den Feind mit Unterdrückungsfeuer zu belegen. Er ist besonders nützlich zum Räumen von Gebäuden, die voll sind mit feindlicher Infanterie.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
	Bodeneinheiten, Helikopter, Fahrzeuge.		Ebola Fieberanfall – der Ebola-Virus wird in alle MM1 Minenwerfer-Geschosse geladen. Feindliche Infanterie stirbt daran langsam aber sicher, wenn sie nicht medizinisch behandelt wird.

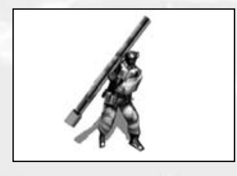
KORNET SOLDAT

Der Kornet Panzerabwehr-Soldat ist mit seiner panzerbrechenden „zielsuchenden"-Langstrecken-Rakete die tödlichste Einheit gegen schwerst gepanzerte Fahrzeuge. Schützen Sie ihn vor feindlicher Infanterie. Da er auf bewegliche Infanterie nicht schießen kann, sollte er nur auf stehende Soldaten zielen. Besonders effektiv ist er in einem BTR 80, aber er kann keine Gebäude betreten.



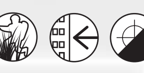
WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
  	Bodeneinheiten, Helikopter, Fahrzeuge.		

SA7-RAKETE



Der SA7-Soldat ist der typische Boden-Luft-Terrorist. Mit seinem schmalen „Boden-Luft“-Raketenabschuss kann er auf alles schießen, was über das Schlachtfeld fliegt. Da er keine anderen Waffen besitzt, müssen Sie ihn vor feindlicher Infanterie schützen, aber wenn er Hinterhälte stellt oder in Gebäuden ist, kann er tödlich für fliegende Ziele sein.



WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
	Bodeneinheiten, Infanterie, Fahrzeuge.		

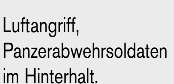
AMX-10 RC



Der Standard als leichter Panzer. Richtet großen Schaden an, hat jedoch eine langsame Schussfrequenz und nur mittlere Panzerung. Daher ist es ratsam, diese Fahrzeuge in Zügen oder mit Infanterie-Eskorte zu bewegen. Perfekt für einen schnellen „Angriff” oder eine günstige letzte Verteidigungslinie. Darüber hinaus verheerend für Feinde, die sich in Gebäuden verschanzt haben.





WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
	 Luftangriff, Panzerabwehrsoldaten im Hinterhalt.		

PORCUPINE MÖRSERWERFER



Militärische Verwendung: Ein günstiger mobiler Verteidigungspanzer, der zum Schutz unter Sandsäcken aufgestellt werden kann und durch die Minenwerfer mehr Feuerkraft besitzt. Perfekt für die erste Infanterie-Verteidigungslinie oder um den Angriff feindlicher Truppen zu verzögern. Sie können den Porcupine auch zum Angriff benutzen, da er aber sehr langsam ist und vor dem Feuern erst aufgestellt werden muss, ist er schwierig zu bedienen.

WIRKSAM GEGEN:

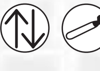


VERWUNDBARKEIT:

Luftangriff, Artillerie, Panzerabwehr-Einheiten mit großer Reichweite.

BESONDERE FÄHIGKEITEN:





UPGRADE:

Porcupine schneller Tarneinsatz –– Porcupine werden doppelt so schnell aufgestellt und operieren dann im Tarnmodus.

BTR80 MANNSCHAFTSTRANSPORTPANZER



Militärische Verwendung: Diese Einheit ist ein guter Transportpanzer: schnell, mit mittlerer Widerstandsfähigkeit gegen feindliches Feuer und fähig zu mittlerer Verteidigung gegen feindliche Fahrzeuge. Mit diesem Panzer können Sie Ihre Frontlinie verstärken oder eine Hauptangriffskraft unterstützen, ohne zu riskieren, dass Sie auf dem Weg Truppen verlieren. Die hochausgebildeten Kornet-Soldaten sind ein wichtiger offensiver Bonus zu den Panzerabwehrraketen.

WIRKSAM GEGEN:



VERWUNDBARKEIT:

Luftangriff, alle Bodeneinheiten.

BESONDERE FÄHIGKEITEN:





UPGRADE:

TUNGUSKA



Militärische Verwendung: Diese Einheit wurde zu einem einzigen Zweck konzipiert: bessere Boden-Luft-Unterstützung. Sie ist eine hervorragende Eskorte für Bodentruppen oder eine typische zweite Luftverteidigungslinie für eine Basis. Die Tunguska kann ihre Waffe auch gegen Bodentruppen einsetzen, ist dabei aber nicht sonderlich wirksam.



WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
	Alle Bodeneinheiten, gepanzerte Fahrzeuge.		Tunguska erweitertes AA-Radar und Tarnaufdeckung–– Tunguska kann damit Luftziele in 50 Prozent größerer Entfernung orten und beschießen und getarnte Flugzeuge als Ziel erfassen.

BMM-1



Militärische Verwendung: Gepanzerter medizinischer Transporter für bis zu acht schwer verletzte Soldaten. Wenn schwer verletzte Soldaten zum Feldgefangenenlager gebracht werden, werden sie zwar nicht geheilt, aber sie bringen jeweils $ 200 ein.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
	Luftangriff, alle Bodeneinheiten.	 	

FENNEK



Militärische Verwendung: Diese experimentelle Einheit wurde mit einer optischer Camo-Anlage gebaut: unsichtbar, sehr schnell, große Sichtweite, thermaler Detektor zur Sichtung von Tarneinheiten sowie Ladekapazität für zwei Passagiere. Nicht besonders geeignet für offensive Missionen, aber hervorragend als Unterstützungsfahrzeug zur Tarnaufdeckung. Idealer Transporter für optische Camo-Soldaten.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
	Luftangriff, alle bewaffneten Bodeneinheiten.	 	

AKULA



Dieser experimentelle, unbemannte schwere Panzer wurde mit einer neuartigen Railgunkanone entworfen und besitzt ein optisches Tarnsystem. Die Akula ist mit mittlerer Geschwindigkeit, Tarnschutz und einer starken Kanone (aber geringer Panzerung) die perfekte unsichtbare Einheit für einen Überraschungsangriff. Lauern Sie Ihrem Feind von hinten auf, schlagen Sie zu und entfernen Sie sich schnellstens wieder. Wenn die Akula zerstört wird, hinterlässt sie keinen Fahrer auf dem Schlachtfeld.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
   	Luftangriff, Panzerabwehrsoldaten im Hinterhalt, Tarnaufdeckungs-Einheiten.	  	Akula schweres Uran-Sprengkopf-Geschoss – Akula schießt ein noch tödlicheres AP Sabot-Geschoss aus abgereichertem Uran. Schaden durch Akula ist erheblich höher.

PIRANHA



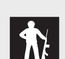
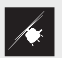
Diese starke Artillerieeinheit kann schlagkräftige Langstreckenangriffe ausführen. Zum Schießen muss die Einheit stehen. Ihre Schadenszone ist größer als die des U.S. Paladin und das Fahrzeug selbst ist widerstandsfähiger. Perfekt sind kleine und langsame/stehende Ziele.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
 	Luftangriff, alle bewaffneten Bodeneinheiten.	 	Gegenartillerie-Radar – Piranha kann feindliche feuernde Artillerie über seine normale Sichtweite hinaus sehen.

OPTISCH GETARNTER SOLDAT



Militärische Verwendung: Die neue Ära der Elitesoldaten – unsichtbar und tödlich. Der Opti-Camo ist sehr gut ausgebildet, mit einem schnellen und sehr präzisen Maschinengewehr ausgerüstet und unübertroffen im Einnehmen und Verteidigen von Gebäuden. Er ist ebenfalls eine ernsthafte Bedrohung für tieffliegende Helikopter. Opti-Camo-Einheiten sind perfekt zum Spähen, Gefangennehmen und für Kommandoschläge gegen andere Infanterieeinheiten.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
  	Bodeneinheiten, Fahrzeuge, Tarnaufdeckung.	  	

MI35 HIND-D



Militärische Verwendung: Dieser Kampfhelikopter ist die Exportversion des berühmten MI24 Hind. Ein vielseitiger Lufttransporter: langsam, schwer gepanzert, gute Transportkapazität und eine Frontkanone zur Verteidigung gegen leichte Fahrzeuge und andere Helikopter. Versuchen Sie ihn bei feindlicher Lufthoheit auf dem Boden zu landen. Wenn er wirksamer angreifen soll, können Sie ihn mit Raketenabschussrampen aufrüsten.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
  	Luftabwehr-Bodeneinheiten, Jagdflieger.	 	FFAR Hydra Raketen-plattform – Hind Helikopter können eine schlagkräftige FFAR Hydra-Raketensalve ab-feuern, die sehr wirksam gegen Infanterie ist.

YF23 „BLACK WIDOW“



Dieser Jagdflieger-Bomber wurde für Mehrzweckmissionen konzipiert: Lufthoheit, Luftunterstützung und lasergesteuertes Bombardieren. Aber wie alle „All inclusive“-Flugzeuge ist er in keiner der drei Missionen herausragend gut. Er ist für Low-Tech-Radar unsichtbar und immer ein überzeugendes Argument gegen Bedrohungen am Boden. Seine Vielseitigkeit kommt jedoch nicht gerade billig.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
    	Luftabwehr-Bodeneinheiten, feindliche Jagdflieger, Luft-Tarnaufdeckungs-Radar.		EGBU-15 lasergesteuerte Bombe –– YF23 kann zwei EGBU-15 lasergesteuerte Bomben auf Gebäude abwerfen.

V24 TRANSPORT-HELIKOPTER



Der schnellste VTOL (Senkrechtstart und -Landung)-Transporter: sehr schnell, mäßiger Schutz, mit Platz für acht Soldaten. Sie können mit ihm Soldaten hinter feindlichen Linien abladen, Notevakuierungen vornehmen oder einen schnellen Angriff auf ein Gebäude vom Dach aus vornehmen. Vorsicht: Dieser Helikopter ist nicht bewaffnet. Eskortieren Sie ihn oder zerstören Sie feindlichen Widerstand mit einem YF23, bevor Sie mit ihm in feindliches Gebiet fliegen.

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
	Luftabwehr-Bodeneinheiten, Jagdflieger, Infanterieeinheiten.		V24 Markerraketen-Abschussrampe – Der V24 kann eine Markerrakete auf den Boden abfeuern, um eine Zone auszukundschaften, bevor er landet oder ein feindliches Gebiet ausspäht.

V22 REPARATUR-HELIKOPTER



Militärische Verwendung: Die schnellste VTOL Reparatureinheit: schnell, mit mäßigem Schutz und Reparaturfähigkeit am Boden. Sie ist sehr nützlich in Frontnähe, muss aber vor feindlichem Feuer geschützt werden, da sie leichte Beute für den Feind ist!

WIRKSAM GEGEN:	VERWUNDBARKEIT:	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	UPGRADE:
	Luftabwehr-Bodeneinheiten, Jagdflieger, Infanterieeinheiten.		

KONSORTIUM-UPGRADES

GEHEIM



Terroristisches Geiselnahmetraining

Alle Einheiten (Soldaten und Fahrzeuge) werden ausgebildet, um mehr Gefangene nehmen zu können. Nach jedem „getöteten“ Soldaten steigt die Wahrscheinlichkeit um 25 Prozent, dass der nächste Feind nur unschädlich gemacht und nicht getötet wird.



Bohrturm- Selbstzerstörung

Wenn Ihr Bohrturm zerstört wird, explodiert er und entfacht ein Feuer, das die Nutzung dieser Quelle zeitweise unmöglich macht.

ENTHÜLLT



Tunguska-M erweitertes Radar, Tarnaufdeckung

Ermöglicht die Aufdeckung von Tarn-Lufteinheiten sowie eine Verbesserung um 50 Prozent bei der Aufdeckung und Reichweite gegenüber Flugzeugen.



Porcupine Hochgeschwindigkeits-Einsatz

Porcupine gräbt sich selbst ein und wird als schwerer Minenwerfer aufgestellt, der doppelten Schaden anrichtet.



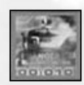
MI35 Hind, FFAR Hydra 70 mm Raketen-Abschussrampen

MI35 Hind erhalten Raketenabschussrampen, mit denen eine breite Zone am Boden getroffen werden kann.



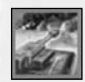
Lösegeldforderung für Geiseln

Sie erpressen von Ihren Gegnern Lösegeld. Jedes Mal wenn Sie eine feindliche Einheit gefangen nehmen, wird die Hälfte der Kosten für diese Einheit vom Geld des Feindes abgezogen.



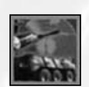
Tokamak Notfall-Selbstzerstörung

Jeder Tokamak-Reaktor kann zerstört werden, um mehr Schaden anzurichten (EMP-Wellen). Diese Selbstzerstörung ist sehr schlagkräftig und hat eine große Reichweite – ideal zur Verteidigung in letzter Not.



Akula Sprengkopf mit abgereichertem Uran

Durch den Zusatz einer 50 mm Railgun kann Akula 50 Prozent mehr Schaden bei gepanzerten Einheiten anrichten.



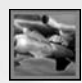
Piranha Gegenartillerie-Radar

LWSP erhält ein millimetrisches Radar, das nahende Raketen und Geschosse entdeckt.



V24 Markerraketen-Abschussrampen

Der V24-Transporter kann jetzt Markerraketen auf den Boden abschießen, die das Gebiet in farbigen Rauch taucht und für alle Einheiten, die auf diesen Punkt zielen, eine höhere Feuerreichweite ermöglicht.



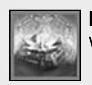
EGBU-15 lasergesteuerte Bombe

Verbesserte, lasergesteuerte Bombe für den F23. Richtet erheblichen Schaden an Gebäuden an.



Frühwarnradar

Das Frühwarnradar schlägt früher Alarm, wenn feindliche Luftschläge anstehen, gibt Ihnen die Ziele der feindlichen Flugzeuge an, zeigt den Countdown an und deckt Tarnflugzeuge auf – es ist also eine große Hilfe, um sich gegen Angriffe zu verteidigen. (Und falls Sie sich nicht verteidigen können, haben Sie zumindest genügend Zeit zu flüchten oder das Zielobjekt zu verkaufen).



Elektromagnetisches Schild Relais-Antenne

Verringert die feindliche Schutzzone für taktische Waffen um 25 Prozent.



Raketenwarnsystem

Gibt eine Frühwarnung, wenn ein Gegner taktische Waffen einsetzt.



Ebola II hämorrhagischer Fieberanfall

Ermöglicht Ihnen, einen Falling Star-Killersatelliten mit Ebola-Virus-infizierter Ladung auszurüsten. Der Effekt der Bioladung wirkt zusätzlich zur explosiven Ladung des Satelliten und richtet riesigen Schaden bei infizierter Infanterie an.

CREDITS

ATARI EUROPE

Jean Marcel Nicolaï
Senior VP of International Operations.

EUGEN SYSTEMS

Alexis Le Dressay
Project Lead

C,dric Le Dressay
Head of Technology

3D engine & tools

Timothée Raulin
Lead

Janos Boudet
R&D

Lionel Barret de Nazaris
Game editor & tools

Pierre-Yves Martin
Additional tools

Nicolas Mercier
Additional tools

AI & Multiplayer

Antoine Letourneux
Lead

Christophe Cavalaria
R&D + Sound Engine

Sylvain Defresne
R&D

Game Content

S,bastien Brochet
Lead

Philippe Duparque
FX integration

Game Design

"Hernandez ""Panzer"" Stephan"
Lead

"Michael ""Naminuz"" Mavros"
Game / Level Design

Matthieu Crépaux
Game / Level Design

Roman Campos Oriola
Game / Level Design

Art

David Legrand
Director

Stephane Bachelet
Lead artist

"Frederic ""FuriousMogwai"" Thiere"
3D Artists

Jean Fran‡ois Ott
3D Artists

Sophie Legrand
3D Artists

Nicolas Jeannot
3D Artists

Additional 2D artists

Bernard Bittler
"Axel Gonzalbos ""Colonel Kurtz"""
Renaud BEC From Game Consulting
Thierry DUNTER From Game Consulting

Ingame Cut scenes

Gilles Chavy
Benoit MUNOZ From Game Consulting

Sound

Ghislain Soufflet
Sound Designer

Atari US

Henrik Strandberg
Producer

Jeff Foley
Senior Brand Manager

Bob Welch
Executive Producer

Paul Hellier
Director of Technology

Peter Matiss
Director of Marketing

Steve Bercu
Legal Services

Kristen Keller
Legal Services

Jennifer Baum
Administration

Michael Rouette
Administration

Steve Martin
Director of Creative Services

Liz Mackney
Director of Editorial & Documentation Services

Charlie Rizzo
Senior Art Director

Brenda Girolamo
Graphic Designer

Kurt Carlson
Documentation Specialist

Paul Collin
Copywriter

Michael Gilmartin
Director of Publishing Support

Ezequiel Nunez
Q.A. Managers

Bill Carroll
Q.A. Managers

Ken Ford
I.T. Manager/Western Region

Michael Vetsch
Manager of Technical Support

Jason Kausch
Q.A. Testing Supervisor

Paul Phillips
Lead Tester

Jason Gates
Assistant Lead Tester

Kyle Brown
Testers

Michael Gutierrez
Testers

Max Maydanik
Testers

Quang Nguyen
Testers

Jesse Woodward
Testers

Ken Moodie
Betatest Administrator

Dave Strang
Manager, Engineering Services and Compatibility Lab

Ken Edwards
Engineering Services Specialist

Dan Burkhead
Engineering Services Technicians

Eugene Lai
Engineering Services Technicians

Chris McQuinn
Senior Compatibility Analyst

Patricia-Jean Cody
Compatibility Test Lead

Randy Buchholz
Compatibility Analysts

Mark Florentino
Compatibility Analysts

Scotte Kramer
Compatibility Analysts

Cuong Vu
Compatibility Analysts

Jon Nelson
Director, Global Web Services

Scott Lynch
Producer, Online

Gerald Burns
Senior Programmer, Online

Richard Leighton
Senior Web Designer, Online

Sarah Pike
Online Marketing Manager

Todd Curtis
Vice President, Operations

Eddie Pritchard
Director of Manufacturing

Lisa Leon
Lead Senior Buyer

Gardnor Wong
Senior Buyer

Tara Moretti
Buyer

Janet Sieler
Process Planner

Nichole Mackey
Process Planner

Game Consulting

BONVALET Nicolas
Management

CARLIER Régis
Management

HAMEL Christophe
Additional Management/ Model/Animation

GARCIA ESTAN José
Model

GARRO Pascal
Model

GHIBAUDO Jean Christophe
Model

SERRATRICE Emmanuel
Model

ELBAZ Stephane
Map

GUERIN Laurent
Map

HAMIDI Amar
Map

RAKOTOARISOA Tsoa
Map

ARMAGNAC Bertrand
Model/Map

CLERC Sylvain
Model/Map

PEYRONNET Patrice
Model/Map

NEVEU Eddy
Model/Map

VAZEILLES Hervé
Model/Map

LEFEVRE Thomas
Animation

BERCIER David
SFX

ANNERON Ayrold
LVL build

CARAMELLA Mathieu
LVL build

EZCURDIA Cyril
LVL build

HILBOLD Stephane
LVL build

Beyond FX

Stéphane Loiselle
Executive Producer

Laurence Berkani
VFX Producer

Etienne Daigle
Lead Compositor

René Morel
CGI Art Director

Benoit Brière
VFX Supervisor

Mathieu Raynault
Matte Painter

Eric Hamel
Matte Painter

Mathieu Leclaire
3D Artist

François Giard
3D Artist

Pierre Lalancette
3D Artist

Florent Ravel
3D Artist

Jean-Christophe Boué
3D Artist

Vincent Rouleau
3D Artist

Gabriel Beauvais
3D Artist

Sebastien Nadeau
3D Artist

Sébastien Gagné
Compositor

Stéphane Rioux
Compositor

Sébastien Veilleux
Compositor

Mathieu Archambault
Compositor

Gael Hollard
Compositor

Carl Laudan
Compositor

Nicolas Zawacki
Technical Support

Francois Pellerin
Editing assistant

Buzz Image Group

Filip Radu
Motion Graphic Artist

Benoit Touchette
Post-Production Coordination

Marie-Josée Ouellet
Flint Compositor

Patricia Fafard
Flint Compositor

Frédéric Milot
Flame Compositor

Jean-Marc Laurin
Smoke Compositor

Martin Milette
Editing assistant

Christian Grondin
Editing assistant

SWAT Films Production Department

Daniel Leblanc
Executive Producer

Marie-Josée Larocque
Line Producer

Laurence Berkani
Production Manager

Christine Demers
Coordinator

Director Department

Guy Lampron
Director

François Cardin
Assistant Director

Sébastien Bouloc
2nd assistant Director

Mona Medawar
1st Script

Catherine Veaulx-Legault
2nd script

Camera Department

Etienne De Massy
Director of photography

Eric Bensoussan
Assistant camera

Jordi Montblanc
Frame

François Blouin
1st Video Assist

Karine Simard
2nd Video Assist

Technical Department

Jeame Mikulski
Key Gaffer

Fred Chabot
Best Boy Gaffer

Nicolas Boulianne
Gaffer

Normand Guy
Key Grip

Alain Apollon
Key Grip

Christian Sirois
Best boy Grip

Marc De Ernsted
Best boy Grip

Sound Department

Michel Lecoufle
Sound man

Louis Piché
Boom operator

SFX- Guns Department

Andrew Campbell
Guns master

Guillaume Murray
SFX supervisor

Extra

Robert Brassard

Special Thanks

Alex Ahlund
Gerard Barnaud
Constantine Hantzopoulos
Ryan Kelley
Jean-Yves Lapasset
Bill Lévay
François Masciopinto
Aidan Minter
David Nathanielsz
Erik Reynolds
John Tyrrell
Ryan Wener

Other Contributions

Dale Brown
Story and Technical Consultant

Susan O'Connor
Screenplay and Scriptwriting

Nimrod Productions
Music

SWAT Films
Cinematics Production

Beyond FX
Cinematics Post-Production

Sonart
Cinematics Audio Production

REPUBLISHING TEAM

Rebecka Pernered
Republishing Director

Sébastien Chaudat
Republishing Team Leader

Gérard Barnaud
Republishing Producer

Ludovic Bony
Localisation Team Leader

Diane Delaye
Localisation Project Manager

Olivier Caudrelier
Localisation Technical Consultant

Caroline Fauchille
Printed Materials Team Leader

Marie Sliwa
Printed Materials Project Manager

Vincent Hattenberger
Copy Writer

Jenny Clark
MAM Project manager

MANUFACTURING / SUPPLY CHAIN

Alain Fourcaud
Director Supply Chain

Fanny Giroud/Mike Shaw/Jean Grenouiller/
Manufacturing Coordinators

GAME EVALUATION TEAM

Dominique Morel
Game Evaluation & Consulting Manager

Jocelyn Cioffi / JY Lapasset
Evaluation & Consulting

QUALITY ASSURANCE TEAM

Lewis Glover
Quality Director

Vincent Laloy
Quality Control Project Manager

Lisa Charman
Certification Project Manager

Sophie Wibaux
Product Planning Project Manager

Philippe Louvet
Engineering Services Manager

Stéphane Entéric
Engineering Services Expert

Emeric Polin
Engineering Services Expert

MARKETING TEAM

Martin Spiess
Senior VP International Marketing

Cyril Voiron
European Group Marketing Manager

Aidan Minter
European Product Manager Manager

John Tyrrell
European Communications Manager

Alistair Hatch
European Communications Assistant

Renaud Marin
European Web Manager

Cindy Church
European promotions and partnership director

LOCAL MARKETING TEAM

Ben Walker
UK- Product Manager

Alex Enklaar
France- Product Manager

Heiko Kaspers
Stephan Pietsch
Jens Hofmann
Germany - Product Management

Rodriguo de la Pedraja
Spain – Product Manager

Andrea Louidice
Italy – Product Manager

Johnny Berggren
Nordic – Product Manager

Nico Deleu
Benelux – Product Manager

Simon Stratton
Switzerland – Product Manager

William Ng
Australia – Product Manager

Noam Weisberg
Israel – Product Manager

Spyros Stanitsas
Greece – Product Manager

SPECIAL THANKS TO :

RelQ + Praveen Shirali
Enzyme Testing Labs Kirsten Schrankel
ACE
Petrol
Eye-D Creative
FEREF
Realisation
Maverick Media
James Martin at Magnet Harlequin
KBP + François Xavier N'go, Jan Büchner
Synthesis + Anna Vernocchi, Sergio Lopezosa

ATARI Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 ($2,48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atari.de
• Belgie	PC: +32 (0)2 72 18 663	+31 (0)40 24 466 36	nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 ($1,99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34€/mn) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34€/mn) Technique: 0825 15 80 80 (0,15 € /mn du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Euro Interactive / Atari France Service Consommateur 84, rue du 1er mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 Spielerische: 0190 771 883 (€1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atari.de
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	PC: +31 (0)40 23 93 580 (Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30)	+31 (0)40 24 466 36	nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 de 2ª a 6ª, entre as 9:00 e as 17:00	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.service@atari.com
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 Spielerische: 0900 105 173 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 95* *24 hours a day / £1 /min / inside UK only "You need the bill payer's permission before calling." Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?
As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

Come and join the community!
To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download **wallpapers** or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of **ATARI web sites** is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.

TASTATURBEFEHLE

BEFEHL	TASTE(N)
Nächsten Einheitstyp in Auswahl markieren	Tab
Vorigen Einheitstyp in Auswahl markieren	Umschalt+Tab
Inaktive Baueinheiten durchgehen	+
HQs durchgehen	Rücktaste
Alle Einheiten desselben Typs auf Bildschirm auswählen	Strg + linker Mausklick oder Doppelter linker Mausklick auf eine Einheit
Eine Einheit der Auswahl hinzufügen/entfernen	Umschalt + linker Mausklick
Eine Gruppe mit einer Zahl belegen	Strg + Zahl (1 bis 0)
Eine mit einer Zahl belegte Gruppe auswählen	Zahl (1 bis 0)
Markierter Einheit in Auswahl einen Befehl geben	Strg + Befehl
Helden wählen (wenn er auf der Karte erscheint)	Ziffernblock 1 bis 0
Luft-/Superwaffenschlag auswählen	F1 – F4

KAMERA

BEFEHL	TASTE(N)
Kamera bewegen	Richtungspfeile
Kamera zu Position auf Minikarte bewegen linker	Mausklick auf Minikarte
Kamera ein-/auszoomen	Strg + oben/unten-Pfeile Mausrad
Kamera kreisen lassen	Strg + rechts/links-Pfeile Mausrad drücken + Maus bewegen
Standardkamerarichtung (Norden)	Ende
Kamera Flugzeug folgen lassen	Alt + Ä
Kamera zu letztem Befehl bewegen	Leertaste
Kamera auf Einheit zentrieren	Ä

MINI-KARTE

BEFEHL	TASTE(N)
Signal auf Mini-Karte	Alt+ G

NACHRICHTEN

BEFEHL	TASTE(N)
Nachricht an alle Spieler im Spiel senden	Enter, wenn es keine Bündnisse gibt, Strg + Enter, wenn es Bündnisse gibt
Nachricht an Verbündete senden	Enter

DIVERSES

BEFEHL	TASTE(N)
Aktionen und Befehle aneinander reihen	Umschalt + Befehl
Screenshot	PrintScreen

MENÜ

BEFEHL	TASTE(N)
Hauptmenü öffnen	Esc
Schnellspeichern	F5
Schnellladen	F10
Ziele-Menü	Alt + 0
Verbündeten-Menü	Alt + O (Multiplayer)

NOTIZEN

Atari Deutschland GmbH
Hanauer Landstrasse 184
60314 Frankfurt am Main
Deutschland

Die Electronic Sports League ist Ausrichter der offiziellen Online Liga für "Act of War: Direct Action™".



Neue Gegner, neue Herausforderungen

Electronic Sports, kurz eSports, ist die neue Dimension des Online Gaming. Finde neue Freunde und neue Gegner. Suche oder gründe ein Team und ziehe zusammen mit anderen in die Schlacht. Messe Dich in der größten Online Liga Deutschlands für Computerspiele aller Art. Werde Mitglied der Electronic Sports League!

The league that matters. Since 1997.

Gegründet im Jahre 1997 ist die ESL Deutschlands älteste Online Liga. Im Laufe der Jahre konnten nicht nur Erfahrungswerte erreicht werden die ihresgleichen suchen, es wurde und wird auch die innovativste und fortschrittlichste Liga-Webseite der Welt entwickelt. In Zahlen heißt das: 430.000 registrierte User, 130.000 Teams, 70 verschiedene Spiele in allen Genres, fast 600 Ligen/Ladders/Turniere, 2000 Matches am Tag. Für jeden Spieler gibt es eine passende "Gewichtsklasse", sowohl Einsteiger als auch Profis werden gleichstarke Gegner finden, die spannende Matches garantieren. Dies ist eSport, die neue Herausforderung für jeden Gamer. Electronic Sports League - the league that matters.

ESL Amateur Series

Die ESL Amateur Series ist die Liga für den ambitionierten Spieler. Mit festen Spieltagen, vorgebenen Spielpaarungen, aber dennoch der Möglichkeit darüber hinaus mehr Matches zu bestreiten.
Es ist eine mit neuen Ideen angereicherte Mischung aus bewährten Ligasystemen
- das erste Ligasystem speziell für den eSport.

DIE EVOLUTION DES COMPUTERSPIELENS:
SINGLE PLAYER → MULTIPLAYER
→ ONLINE GAMING → ESPORTS!

SEI TEIL DER GRÖSSTEN UND INNOVATIVSTEN ONLINE LIGA DEUTSCHLANDS!

JOIN NOW!

WWW.ESL-EUROPE.NET


Jetzt:
4Players.de bohrt die
Downloads
auf.
Komplett kostenlos.
Ohne Anmeldung.
Volle Geschwindigkeit.
Unter www.4players.de/aow
gibt's die neuesten Demos,
Patches, Videos und vieles mehr-
schneller geht`s nicht!
4PLAYERS.DE
DIE SPIELEVERSTEHER


Game WITH MSI!
MSI Graphics –
your perfect choice for
ACT OF WAR
MSI
ATI
RADEON
X850XT PE
256MB DDR3
TV-Out DVI-I
HDTV
PCI EXPRESS
X850
MSI™
MICRO-STAR INTERNATIONAL